MAGAZINE FOR GAME FREAKS

PCエンジン SPECIAL

最新ゲームスペシャル スペースハリアー

ガイアの紋章
魔神英雄伝ワタル
魔境伝説
プロテニスワールドコート
エイリアンクラッシュ
ダンジョンエクスプローラー

ファンタジーゾーン完全攻略

PCエンジン特別救助隊 ギャラガ'88

CDロムの全貌

天外魔境徹底研究

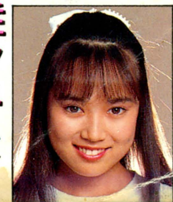
独占初公開ファイティングストリート

特別付録 定吉七番シリーズ秀吉の黄金

てなもんや大福帳

LET'S PLAY PRINCESS CAFÉ

大西結花 エイリアンクラッシュ



パワーリーグ全国野球大会戦略ガイド

PC Engine VOL.2 350 YEN

別冊コロコロコミック特別増刊号

Enjoy Hudson

PC Engine

時代は、ついにPCエンジンだ!

キミは、もう体験したか。

THE 功夫 4,500円

巨大キャラが功夫で大あばれ!!



画面の3分の2(高さ)もあるキャラが、華麗な功夫で大あばれ。㊙の連続パンチもあるぞ。

ビックリマンワールド 4,500円

ゼウス、ロココなど人気キャラ総登場



ビックリマンキャラが総登場するアクションゲーム。ロココを強化し、ブラックゼウスをうち倒せ。

ビクトリーラン 4,500円

3Dタイプの耐久レースゲーム!!



パリ=ダカールラリーをモデルにした耐久レースゲーム。パーツ選びなど、作戦も重要だぞ。

上海 4,500円

新タイプの立体パズルゲーム!!



麻雀の牌を使った、立体パズルゲーム。3回連続でクリアすると、ド迫力の龍の画面が登場するよ。

カトちゃんケンちゃん 4,900円

お笑いテク満載のギャグアクション



あのカトちゃんとケンちゃんが大活躍するアクションゲーム。オナラ攻撃などギャグもいっぱい。

邪聖剣ネクロマンサー 4,500円

噴き出す血しぶき謎と恐怖のRPG



邪聖剣ネクロマンサーの謎を解き、悪をうち倒せ。ホラームードいっぱいの本格ロールプレイング!!

遊々人生 4,500円

チャンスを生かして人生ゲーム!!



就職・結婚・出産…人生まるごとゲーム。さて、キミの人生は。5人まで同時プレイができるぞ!!

アールタイプI 4,900円

これぞ史上最強のシューティングだ。



PCエンジンだからこそ実現したアーケード版の完全移植!I・IIとおしてクリアしよう!!

アールタイプII 4,900円

Iをしのぐ絵柄とスリルが直撃する。



異次元ワールドの悪はますます狂暴になる。アーケード版になかった幻のキャラも復活している!!

パワーリーグ 4,900円

リアル感がたまらない野球ゲームだ。



監督の気分もバッチリ味わえる。飛びつきモードでナイスキャッチのホンモノ指向のリアルさだ。

その絵柄の美しさが、そのサウンドのパワフルさが、そしてプレイのノリの良さが、すっかりボク達をとりこにしたPCエンジン。ゲームソフトも次つぎと登場し、その世界は加速度的に広がっている。キミも、乗りおくれるな。

©1988 HUDSON SOFT ©LAD・NAS・東映動画 ©1987 ACTIVISION ©H.R.Giger ©1988 HUDSON SOFT LICENSED FROM IREM CORP. ©TAKARA 1988



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　社 〒062札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京本社 〒162東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号ハドソンビル TEL 03-260-4622
営業所 札幌・東北・名古屋・大阪・福岡

NEC

PCエンジン進化論。

さらに、おもしろくなる。





(PI-TG001)
標準小売価格 24,800円

添付品 パッド(PI-PD001)×1 ACアダプタ×1 アンテナ切替器×1 取扱い説明書×1 主な仕様 ●電源/AC100V50/60Hz ●消費電力/4W ●寸法/縦135mm×幅140mm×高さ40.4mm(本体)●重さ/約350g(本体)

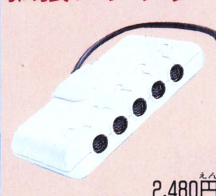
友達と同時プレイがしたい。連射機能がほしい。ビデオやステレオにつないで美しいPCエンジンの絵と音を楽しみたい…。そんなPCエンジンファンの夢をかなえてくれる別売りアクセサリーだ。楽しさ倍増の便利グッズ。ぜひキミも手に入れて欲しい。

ビデオ端子、ステレオ端子出力の
AVブースター
3,500円



これをつなぐと、ビデオやステレオに出力できるんだよ。PCエンジンの512色の美しいグラフィックをビデオで楽しんだり、パワフルな6チャンネルのサウンドをステレオで本格的に楽しめるスグレモノだ。

コントローラーが5コつなげる
拡張アダプター・マルチタップ



これは、最大5人で同時プレイができる便利なアクセサリーだよ。5人でできる「遊々人生」や2人でやりたい「パワーリーグ」などのゲームに絶対必要だよネ。

2,480円

連射ができる
ジョイントコントローラー・ターボパッド



これはスゴイ! これさえあれば連射がだれでも簡単にできるぞ。難かしくて、なかなかクリアできない「アールタイプ」などのシューティングゲームには欠かせないネ。

2,680円

2人プレイ用
ジョイントコントローラー・パッド



2人以上で遊びたいときに便利だよ。ただし拡張アダプター・マルチタップに接続するので、そちらを先に手に入れよう。

2,480円



DIGITAL INNOVATOR
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社
〒108 東京都港区芝5-37-8(住友三田ビル) ☎(03)454-5111(大代)

別冊コロコロコミック特別増刊号

PCエンジン SPECIAL

CONTENTS

最新ゲームスペシャル★パート1

NEW GAME SPECIAL

アーケードの超ヒット作。またまたPCエンジンに登場！

スペースハリアー 6

ダブルスで4人プレイ！ RPGも楽しめるぜ！

プロテニスワールドコート 10

アクション好きのダンナには、もってこいのゲームです！

魔境伝説 14

光と闇の戦いがいま、始まる！

ガイアの紋章 18

人気アニメがPCエンジンに登場！

魔神英雄伝ワタル 22

時間を忘れて、エイリアン暮っし！

エイリアンクラッシュ 24

メチャメチャおもろいアドベンチァーゲームやで！

定吉七番 秀吉の黄金 24



ファンタジーゾーン 完全攻略 31

Official Guidance オフィシャルガイダンス 59

パワーリーグ全国野球大会 戦略&テクニックガイド

予選突破のための10大戦略&4大テクニック徹底研究

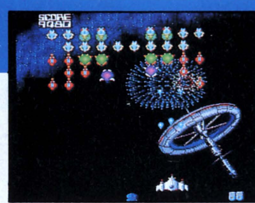


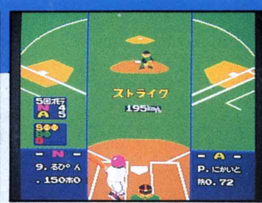
VOL.2 1988年8月1日発売号

表紙イラスト●岩名涼
表紙デザイン●村田友男



PCエンジン特別救助隊





①シューティング編 ギャラガ'88 【1,600,000点奪取!! 敵キャラ完全解剖! ハイスコア獲得テクニック】 79

②スポーツ編 ワールドスタジアム 【スーパーチーム打倒法 コンピュータチームの弱点はここだ!】 88

CDロム最新情報●CDロムQ&A●CDロムインタビュー
CDロムの全貌 44

まんが PCエンジンマンのCDロムからくり講座 51

PRINCESS CAFÉ プリンセス カフェ 96
大西結花 ホラームードのピンボール エイリアンクラッシュに挑戦

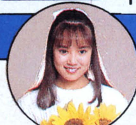
激烈 SPECIAL 技 107

最新ゲームスペシャル★パート2 116
ドラゴンスピリット
ダンジョンエクスプローラー
ワードナの森
夜叉神武伝承
最新ゲームHOT LINE

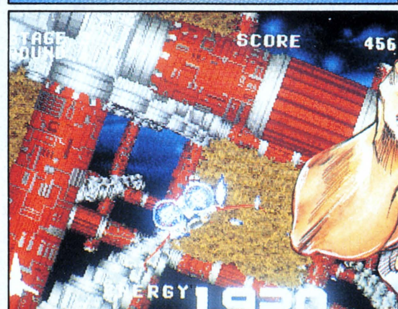
遊楽専業団 101
●アーケードゲーム
●ボードゲーム
●パソコンゲーム

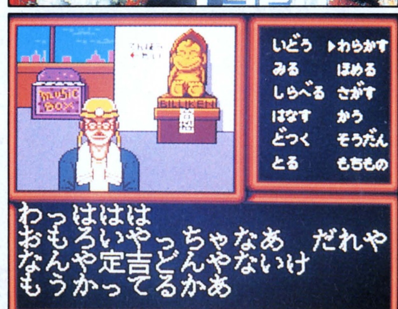
ニンジン倶楽部 オイラは募集だ! 読者様のページです。 67

発表 スーパーリアルスターソルジャー 56
プレゼント 77
愛読者アンケート74 おうぼはがき75











特別付録 定吉七番シリーズ 秀吉の黄金 てなもんや大福帳
【ゲーム丁稚のおてがるメモ】

NEW GAME SP 最新ゲームス

シミュレーション、アドベンチャーなど、ジャンルも出揃い、ますます盛り上がるPCエンジン！

SPACE HARRIER スペースハリアー

あの興奮が帰ってくる！

NECアベニュー　11月下旬発売　価格未定

思い起こせば3年前。ゲーセン小僧を狂喜の渦に巻き込んだ、3－D体感シューティング、スペースハリアー。

そのハリアーが、あの美しい画面そのままにPCエンジンに登場するとは……（ウ、ウレシイ）　さっそくド～ンと紹介するぜッ！

アーケードの超ヒット作。またまたPCエンジンに登場！

STORY

ここは、銀河系の彼方にあるドラゴンランド。

かつて平和だったこの世界も、今や、凶悪な魔生物たちに占領されてしまい、ドラゴンランドは、すっかり荒れ果ててしまった。

そこへやって来たのが、超能力戦士・ハリアー。彼は、世界を救うため、次々と襲いかかる魔生物たちに立ち向かう。

はたして、ハリアーは、ドラゴンランドを救えるか？

未知なる魔生物VS超能力戦士の、壮絶な闘いの幕が、切って落とされた──

こいつが超能力戦士ハリアーだ！

ケナゲに走る！

念力で飛ぶ！

主人公のハリアーは、なにしろ超能力の持ち主。だから、空中浮遊なんてこともカンタンにやってのけてしまうのである。走る時は、ベン・ジョンソンばりのスピードだぜ！

武器はバルカン砲

▲唯一の武器、バルカン砲。力の限り、連射しつづけるべし！

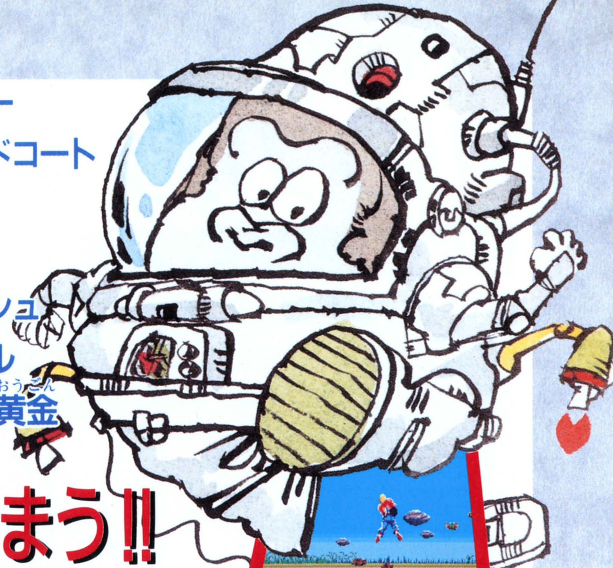
©SEGA 1986 ©1988 NECアベニュー

PART 1

ECIAL
ペシャル

巻頭から26ページ、新作紹介大特集だ!!

■スペースハリアー
■プロテニスワールドコート
■魔境伝説
■ガイアの紋章
■エイリアンクラッシュ
■魔神英雄伝ワタル
■定吉七番秀吉の黄金



迫力3ーDに思わずのけぞってしまう!!



「迫る敵！　のけぞるオイラ！」というわけで、やっぱり、スペースハリアーはスゴイ!!

スクロールもなめらかだし、敵や障害物もグングン目の前に迫ってくるし。特に、木や柱といったデカい障害物は、今にもブツかりそうな迫力がある！

写真をよ～く見てくれればわかると思うけど、地上物や背景もかなりこまかく描き込まれていて、「さすがPCエンジン！　アーケードからの移植はまかしなさいッ!!」という感じだ。

本当は、この3ーDの迫力をパラパラまんがかなんかで紹介したいところだけど、今回は、右の連続写真を見て、いろいろ想像してみてね。

ハリアーの動きに合わせてスクロールする背景！

左へまいりマ～ス





右へまいりマ～ス



上の3枚の写真の、背景に注目！

はるか彼方に見える景色が、チョットずつちがうのがわかるよね。

じつは、この背景、ハリアーの動きに合わせて、右や左にスクロールするようになっているのだ。しかも、右または左へ旋回しつづけると、グル～ッと360度まわって、また元の位置に戻ってくる、という凝った作り。

で、この背景のスクロールが、画面の立体感を出すのに、大きく役立っているというわけだ。（地上物も左右にスクロールするから、自分が世界の中心にいるような臨場感があるぞ）

今回の取材では、とりあえずステージ4までを見せてもらったんだけど、アーケード版に対する移植の忠実度は、かなりの高さ。これで、コックピット型のきょう体があればなぁ、なんて思わせるほどだった。

次のページでは、ステージ1～4の開発画面をお届けするから、その美麗グラフィックをジックリ鑑賞してくれよ！



パワフルグラフィックさく裂!!ステージ

STAGE1（ムート） ゲームは緑の大地からスタートする！



▶ラクビーボール状の弾がハリアーに迫ってくる。

ステージ1は、緑あふれるムート。障害物は、樹木と岩。遠くに見える山は、なんとなく富士山に似てたりなんかして、戦場としては、けっこうのどかな雰囲気だ。

注意して見ると、敵の爆発パターンにも、大小のちがいがあったりなんかして、なかなかに芸もこまかい。

敵の攻撃力は、最初のステージということで、そう強くはない。

STAGE2（ギーザ） 人面型の巨大岩が、ハリアーめがけて襲来！

ステージ2のギーザは、ムートに較べると樹木なども枯れ、ちょっと荒れたイメージになっている。(季節でいうと、秋っぽい)

このステージの目玉は、なんといっても人面型の巨大岩。編隊を組んで迫ってくる様は、不気味かつスゴい迫力だ！

障害物としては、樹、浮遊している岩などの他に、インカ柱も登場。けっこうジャマしてくれるぞ。



◀敵の複合攻撃！ スピードのちがう敵が同時に出ると、やりにくいんだよネ。

STAGE3（アーマー） サイケ調のステージ！異次元生物が次から次に出現するぜ



ステージ3になると、画面のムードがいきなりサイケ調に。

出てくる敵や障害物もサイケで、毒キノコとか毒蛾といった気味の悪いイメージのヤツばかりになっている。

このあたりから、敵の攻撃も激化！アーケード版の場合、ここが最初のカベになった人も多いだろう。

ハデハデな色が、目にしみるステージなのだ。



▲背景は、廃虚となった都市、といったところ。

これが、将来キミをてこずらせる敵キャラたち

本来なら、全キャラ公開!! といきたいところだけれど、今回は4ステージまでの代表的な敵を、チラッと紹介。

どれもこれも個性的で、ゲーム中ではイヤ〜なヤツだから、今のうちからチェックしとこう。



◀蛾の化物のようなヤツ。飛びながら攻撃してくる。



◀どこにでも現れる小型戦闘機。



◀人面型の岩。グルグル回るヤツもいる。



◀植物と動物とのハイブリッド。



◀羽の生えた魔物。かなり不気味。



◀20面体の宇宙船。破壊不能のイヤなヤツ。



◀3体に割れ、分離攻撃をしかけてくる。

1～4開発画面大紹介!!

STAGE4（セイシェル）メタリックなハイスピードステージ！



▲メタリックな画面。シンプルにまとめてあって、なかなか素敵なのだ。

▼柱も宇宙船も、アッという間に迫ってきて、大きな姿でハリアーの前に立ちふさがる。





▶柱をよけながら敵を撃つのにひと苦労。そうとうな動態視力が必要なんじゃないだろうか？

ステージ4は、敵も障害物もメタリックなイメージ。

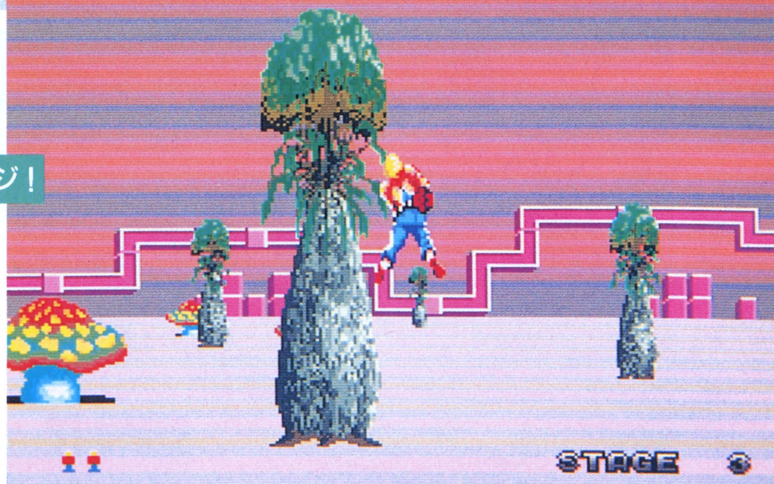
シルバーとゴールドに輝く20面体型の宇宙船が次から次に出現する。

で、この宇宙船のスピードというのがハンパじゃない。画面の奥の方に見えたな、と思ったら、アッという間にハリアーの横を通り抜けていくのだ！（すさまじいったら、ありゃしない）

背景は、これといった建物はないが、色分けされた天井が高速でロールアップ。そのため、ただでさえ速い画面スクロールが、ますます速く感じられるようになっている。

プレイした瞬間に思うのは、「ひたすら速い!!　敵がよけらんない!!」のふたつ。

ステージ5以降は、当然、これよりもっとむずかしくなるのだ!!



PCエンジン版は全18ステージを収録予定!!

アーケードからの移植の場合、もっとも気になるのは、どの程度オリジナルに近いか、という点。その気になる点を報告しておくと――

めざすは、完全移植。アーケードと同じ全18ステージを収録するとともに、キャラクターの大きさなども、できる限りオリジナルと同じサイズにしていくそうだ。（そのために、従来のPCエンジン用ソフトより、メモリー容量をアップさせるべく準備中、とのこと）

今のところ、発売日は決まっていないが、開発自体はかなり進んでいるという情報もあり、ファンとしては、一日も早くプレイしたいもの！

ファンタジーゾーンにつづいて、アーケードの移植に全力投球中のアベニューさんに、乞う、御期待!!



▲ステージ1のボス。炎を吐きながら迫ってくる。

障害物もいっぱいある！

ドームタワー	インカ柱	木
きのこ	ピーナッツ	岩

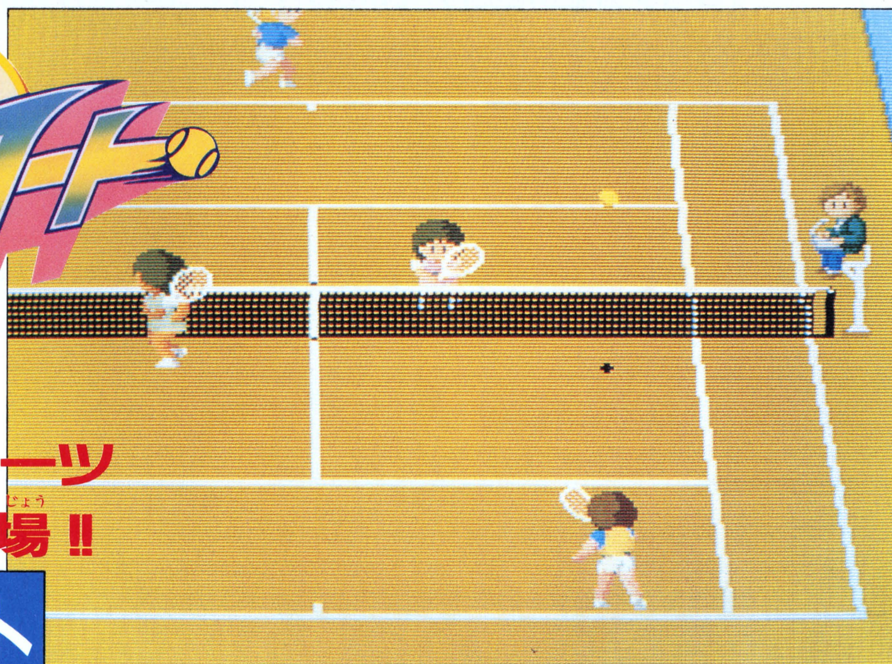
ここに紹介したキャラクターは、いずれも開発中のもので、より完璧を期すために、現在デザインしなおしているものも、いくつかあるそうだ。（特に、スケイラは、全体的にサイズを大きくしている最中で、今回は顔だけしか見せられないのが残念）

とにかく、期待の大作。完成作品を早く見てみたいね。

完成作に期待しよう!!

最新ゲームスペシャル・パート1





18人のキャラクターから選んでプレイできる、超本格派のテニスゲームだ！迫力あるダブルスモードもあるぞ！

ナムコのPCスポーツシリーズ第2弾登場!!

プロテニス ワールドコート

ナムコ　8月11日発売　4900円

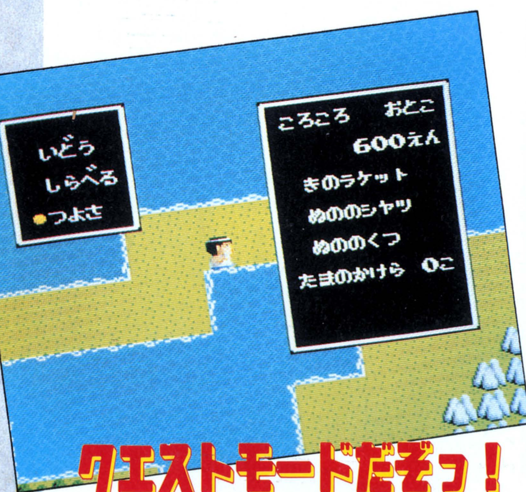
ダブルスで4人同時プレイ！ RPGも楽しめるぜ！

『ワールドスタジアム』に続いて、ナムコから発売されるスポーツシリーズ第2弾が、この『ワールドコート』だ。テニスゲームは、やっぱりダブルスがプレイできなくっちゃ、というみんなの要望にこたえて!?ダブルスモードがついちゃったのだっ！

登場するキャラクターは、全部で18人。それぞれ個性が違うから、自分の好きな選手を選んでプレイしようぜっ！　友だちと4人で同時プレイできるのもうれしいね。

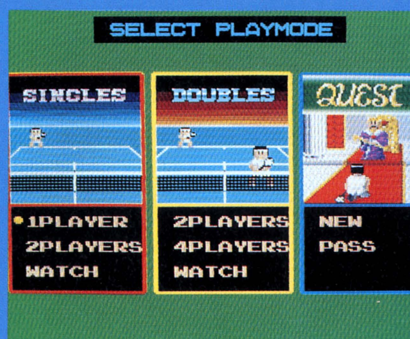
ルールは、本モノのテニスとまったく同じだ。『ファミリーテニス』でちょっと打ちにくかったサーブも、スパーンと決まるぜっ！基本は、やっぱりグランドストロークだね。サーブもそうだけど、Ⓘボタンで攻撃的な強い球、Ⓘボタンで防御的な弱い球を打ち分けられるんだ。

あ、そうそう、このゲームはほかのテニスゲームとちょっと違ってるんだぜ。何が違うって？　それは発売されるまでヒミツだよ～ん！…なーんてね。実は、クエストモードというもうひとつのゲームがあって、テニスの試合でRPGできちゃうのだ。どんなゲームなのかは、13ページを見ておくれ。



クエストモードだぞっ！

プレイモードは3種類ある



プレイモードは、シングルス、ダブルス、クエストモードの3種類だ。ウォッチモードもついてるぞ。シングルス、ダブルスは、コンピュータ相手の対戦も可能だぞっ。ダブルスモードだと、最高4人までプレイできるってわけ。

選手を決めたら、次はコート選び。コートは、3種類あって、ハード（屋内コートで、くせがなく平均的なバウンド）、ローン（芝生のコート。バウンド後、球が低く飛ぶ）、クレイ（土のコート。バウンド後の球速がおさえられる）の3つ。

最後に、1セットマッチと3セットマッチからセット数を決めて、試合スタートだ。

どのコートを選ぼうかな



▲3つのコートは、それぞれ球のバウンドのしかたが違うぞ。キミが得意なコートを選ぼうぜ！

©ナムコ

ワールドコート全選手データ

選びぬかれた18人のプレイヤーたちは、それぞれサーブ、ストローク、ボレーなどのショットに個性があるぞ。トップスピンを武器とするプレイヤーもいれば、ネットプレーが得意ってやつもいる。そこで、各選手のデータを特別に大公開！

男子12名、女子6名の中から好きなプレイヤーを選ぶわけだけど、サーブのスピードが速ければいいってもんじゃないよね。いかにフットワークが軽くて、確実なショットが決められるかがポイント。それとキミの腕だね。

ここでは、各選手のフラットサーブの球速と、フットワークを左右と前後に分けてランクづけしたぞ。ゲームを手にしたとき、きっと役に立つはずだ。各プレイヤーたちの得意ワザもチェックしておこう！

こんどる
男●右きき
サーブ=219km/h
左右A、前後A。
持ち前のパワーに物をいわせ、スピードのあるショットを打つ。ボレーは今イチだがNo.1の選手だ。

べらんめえ
男●右きき
サーブ=216km/h
左右A、前後B。
速い足と、安定したトップスピンが特徴。サーブも速い。ちなみにスピンサーブは、173km／h。

えどまえ
男●右きき
サーブ=213km/h
左右A、前後A。
とてもバランスのとれたプレイヤーだ。バックの速いフラットは強力で、ネットプレイもうまい。

ぶんぶん
男●右きき
サーブ=219km/h
左右A、前後A。
強力なサーブを得意とする。ネットへの鋭い出足とボレーのうまさでは、右に出るのがいない。

きっとかっつ
男●右きき
サーブ=201km/h
左右B、前後A。
サーブとボレーに勝負をかけるプレイヤー。バックのスライスには、どこかかげりが見える。

あんくるさむ
男●左きき
サーブ=195km/h
左右A、前後B。
低くて速いフラットストローク。両手打ちバックが強力。サービスの弱さとネットするフォアが欠点。

ねこいらず
男●右きき
サーブ=189km/h
左右A、前後A。
安定したストロークと、フットワークの良さはNo.1。フラットサーブは、ちょっとスピンぎみ。

のらくろう
男●右きき
サーブ=183km/h
左右B、前後B。
トップスピンとスライスをおりまぜたストロークをする。なかなかねばり強いプレイヤーだ。

まけろう
男●左きき
サーブ=177km/h
左右C、前後A
出足がよく、ボレーがうまい。サーブとボレーで勝負する。サーブは、フラットぎみスピンサーブ。

すこんちょ
男●左きき
サーブ=201km/h
左右C、前後B。
サーブは、わりと威力がある。フォアのフラットストロークは、ハードヒットでオーバーしやすい。

あらよっと
男●右きき
サーブ=207km/h
左右B、前後A。
ハイスピードサーブと、ボレーを武器にするプレイヤー。バックハンドでスライスとロブを打つ。

まつぞう
男●右きき
サーブ=198km/h
左右C、前後B。
男子プレイヤーの中では、ちょっと力不足。女子を相手にすればそれなりにプレイできそう。

すてっぴい
女●右きき
サーブ=167km/h
左右B、前後C。
強力なフォアハンドのフラットストロークが武器。バックハンドのスライスストロークがやや弱い。

ちなちろば
女●左きき
サーブ=192km/h
左右D、前後B。
女子の中で一番速いサーブを武器とする。ネットプレーも無難にこなすプレイヤーだ。

くりすぴい
女●右きき
サーブ=152km/h
左右B、前後C。
強力なバックのフラットストロークが武器。安定したストロークと速い動きでストローク戦は強い。

さぼてん
女●右きき
サーブ=155km/h
左右C、前後C。
フォアとバックのトップスピンストロークをハードヒットする。ボレーはあまり期待できない。

はむすらいす
女●右きき
サーブ=186km/h
左右D、前後C。
サーブとボレーで勝負する。フォアのフラットストロークがネットしやすい。サーブはかなり速い。

えっちょん
女●右きき
サーブ=152km/h
左右D、前後C。
ボレーはそこそこヒットするが、オールラウンドに弱い。フラットサーブ、スピンサーブともに遅い。

テクニックを駆使して戦おう

さ——て、いよいよ試合開始だっ！ シングルスモードでコンピュータと対戦するときは、プレイヤーのサービスからスタート。

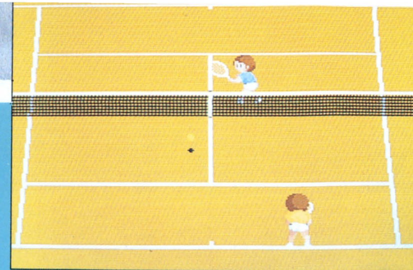
対戦相手の動きをチェックして、ニガ手なエリアをねらって球を打ちこもう。選手によっては、トップスピンのサーブを打つ選手もいるから注意したほうがいいね。

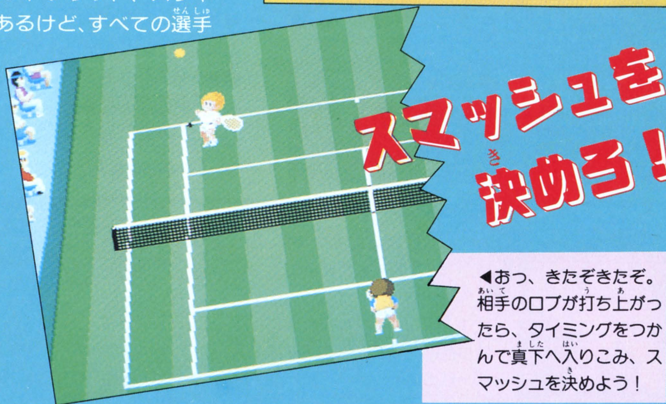
0:07	すこんちょ	えど゛まえ
◦ POINT	15	13
◦1st SERVICE	80%	55%
◦ SERVICE ACE	0	1
◦ D,FAULT	0	0
◦MISS SHOT	3	9

◀サブ画面で、試合中のデータもバッチリわかっちゃうぞ！

球種は、トップスピン、フラット、スライス、ロビングと4種類あるけど、すべての選手が全種類の球種を使うわけじゃないんだ。使える球種によって、動きを考えたほうがいいね。

ネットぎわでノーバウンドの球をキャッチすれば、自動的にボレーを打ちこめるぞ。球が高く飛んできたら、真下に入ってスマッシュだ！

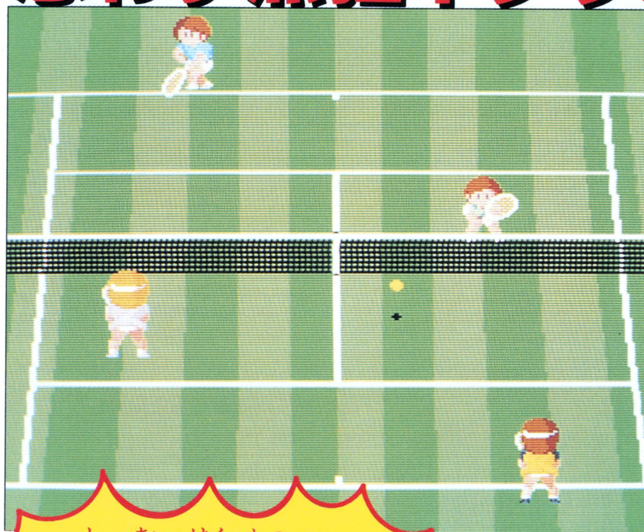




スマッシュを決めろ！

◀おっ、きたぞきたぞ。相手のロブが打ち上がったら、タイミングをつかんで真下へ入りこみ、スマッシュを決めよう！

思わず熱狂！ダブルスでプレイ開始!!





『ファミリーテニス』で実現できなかったダブルスモードが、PCエンジンソフト『ワールドコート』でプレイできるんだぞーい！ しかも、4人同時プレイできちゃうってんだからすごいよな。

こりゃあ、さっそくマルチタップを買ってこなくっちゃ。マルチタップはパッドを5個までつなげるし、野球のVSモードでも使うしね。ダブルスは、2人でコンピュータ相手に戦うこともできるけど、友だちと4人そろってプレイすることをおすすめ！

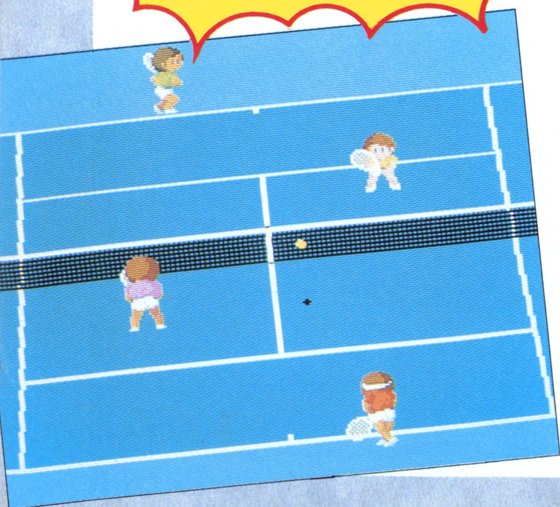
これはもう、予想をはるかに越えた大迫力モノ。TVの中で試合してるなんてことを忘れちゃうくらい。

ペアを組む相手は、よく考えて選ぼう。試合前に作戦をねっておくことも必要だぞ！ フォアハンド、バックハンドは、ボールを打つ場所によって自動的に決まるんだ。それぞれの選手は、Ⅰボタン、Ⅱボタンの選択とフォアハンド、バックハンドの打ち分けの組合わせで4通りの球種と球速を打つことができる。

ここでちょっと注意しておかないといけないのは、ある選手がフォアハンドのⅠボタン、Ⅱボタンでトップスピンとフラットボールを打ち分けても、ほかの選手は、同じ操作でただトップスピンのスピードを打ち分けるだけだったりする。

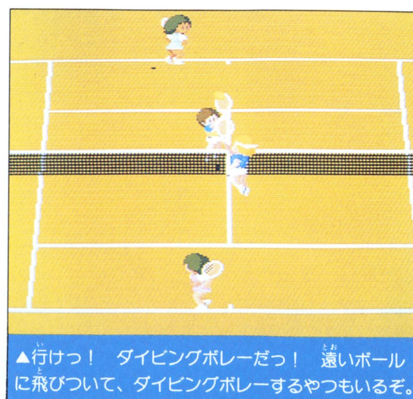
PCエンジンのソフトだから、サウンドも大迫力！ 友だちを集めて、ダブルスを楽しんじゃおうぜっ！

試合白熱!!





▲シングル用コートとダブルスモードでは、コートの広さが違うってことを覚えておかなくちゃね。



▲行けっ！ ダイビングボレーだっ！ 遠いボールに飛びついて、ダイビングボレーするやつもいるぞ。

●ゲーム

史上初！クエストモードでRPTだっ！



なんなんだ、この画面は!? クエストモードってなんなんだ——っ！と驚くのもムリないかもね。なんといってもテニスゲームがRPGになっちゃったんだから。まるでジョーダンみたいなロールプレイングテニス。

もちろん、ゲーム史上初のゲームモードだ。

主人公の選ばれし選手は、テニス国民の敵、テニス魔王を倒すため冒険に出かけるのだ。試合で魔王の手下を倒し、魔王のもとに急げっ！

STORY

いつのことだかわかりゃしない。

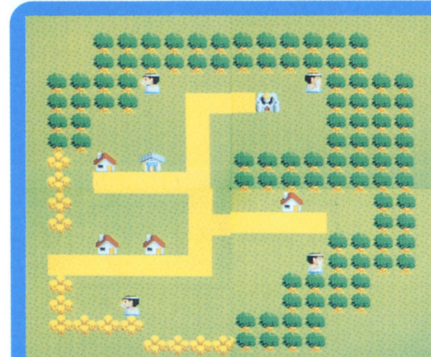
伝説のテニス王国〝オハナハン〟は栄華をきわめ、人々は王を慕い、平和に仲良くプレイをしていたそうだ。

ところが、ありがちなことに邪悪な〝テニス魔王〟が現れ、王家に伝わる宝物を奪ったうえに、会員制のテニスコートをいくつもつくり、国民を支配しはじめたのだった。

そこで王様の命を受け、〝選ばれし選手〟は〝テニス魔王〟の征伐にと旅立つことになった。

主人公の持ちものは、王様がくれた木のラケット、布のシャツと布のくつだけ。とにかく、テニス王国〝オハナハン〟を救わなければならないのだ。

いざゆけ！選ばれし選手よ！



▲ここが冒険の始まりとなる〝アリマケ〟の町。右上にあるのが王様のいる城だ。家に入ってアドバイスを聞こう。テニス用品を売るショップもあるぞっ！

冒険に旅立ったのはいいけれど、遅い球しか打てない木のラケットと、敵の球についていけそうにない布のくつじゃ不安だよね。

そこで、うまいぐあいにショップがあったから、さっそく買物……できないんだよな、これが。お金をかせぐためには、敵を倒さなくちゃいけないんだ。

トボトボと歩いていくと、いきなり敵が現れて、試合の申し込みをしてくる。試合に勝てば賞金がもらえるけど、負けるとまた王様のところまでもどされちゃうんだ。トホホ…。

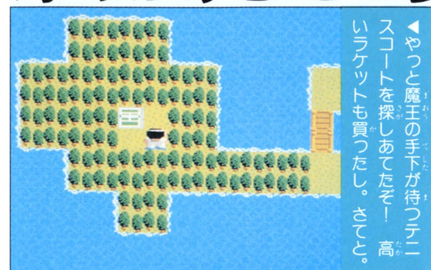
道具を買ってパワーアップ！

ひやかし
メタルのラケット
ムーンのシャツ
●ひよこのくつ
6100えん
●はい
いいえ
これは 5000えんです。
これで よろしいですか?

▲高いシャツを買うと、子分の試合をことわりやすくなるぞ。

町にあるショップでは、ラケット、シャツ、くつを売っている。早めに高級テニスグッズを手に入れたいね。

球のかけらをとりもどし、テニス魔王を倒すのだっ！



◀やっと魔王の手下が待つテニスコートを探しあてたぞ！ 高いラケットも買ったし。さてと。

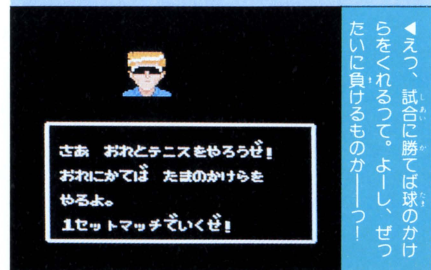
町やほこらで情報を聞いて、魔王の手下たちを倒しに行こう！ 広〜い草原をトボトボと歩いていると、ポツンとテニスコートが…。

実はここに魔王の手下が待ち構えているんだ。オハナハンには6つのコートがあるぞ。この手下たちの試合は、ことわることができないんだ。でも、運よく試合に勝てば、球のかけらを手に入れることができるぞ。

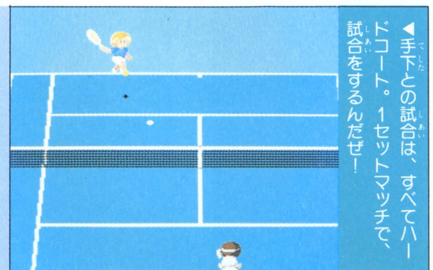
6人の手下たちから、球のかけらをすべてとりかえしたら、高級テニスグッズを身につけて、魔王を倒すためにしっかり準備しておかなくっちゃね。

もし、ゲームを途中で中断したくなったら、旅立ちの町〝アリマケ〟の町にある城で、復活の助言を聞けばOK！

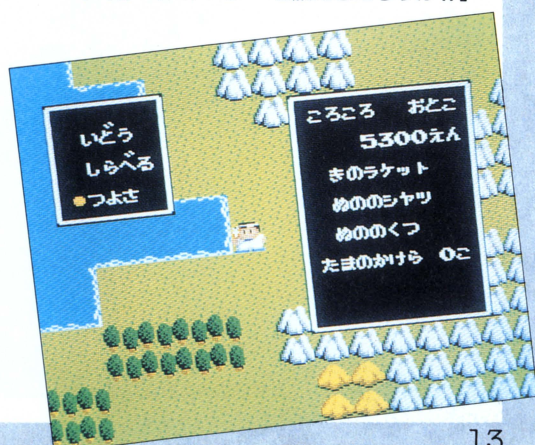
キミは〝オハナハン〟を救えるだろうか!?」

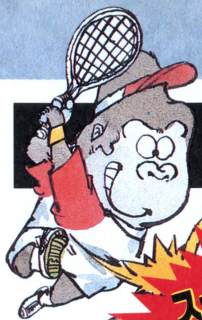


◀えっ、試合に勝てば球のかけらをくれるって。よーし、ぜったいに負けるものかーっ！



◀手下との試合は、すべてハードコート。1セットマッチで、試合をするんだぜ！





スーパーファンタジックアクション!!



魔境伝説

ビクター音楽産業　9月23日発売　5200円

アクション好きのダンナには、もってこいのゲームですぜ!

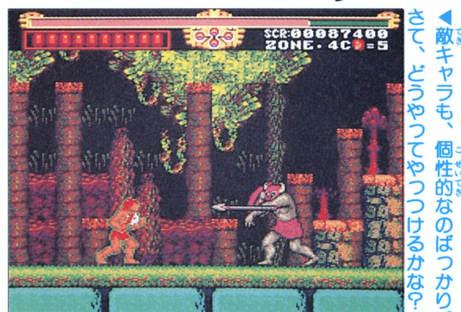
にへへへ……!! まっ・てた・ぜっ! こーゆーの! ちょっと不気味っぽいキャラが出てくる本格アクションが、早くPCエンジンで出ないかな～って、ずーっと待ってたんだよね!

そこに、満を持して登場したのが、この魔境伝説ってワケだ。

発売は、PCエンジン初参入のビクター音産から。この会社は、パソコンでミュージックツールを作ってるだけあって、BGMも聞きごたえ十分! もちろんアクション性やグラフィックだって◎のデキなんだぜっ! (写真のグラフィックをみれば、そのすごさがわかるでしょっ!)

ゲームは、ワリと単純なアクション。ジャンプと武器の斧(アックス)を使って、敵をけちらしながら進んで行けばいいのだ。よけいな謎ときなんかに頭を使うことなく、ガシガシ敵をやっつけられるのがウレシイぜっ!

PCエンジンの能力をタップリ使ったこのゲーム、アクション好きのキミは、1ヶ月半後の発売を楽しみにまっててね。



◀敵キャラも、個性的なのばっかり。さて、どうやってやっつけるかな?



◀いーなー。こーゆーグラフィック! ほかにもこのクラスのがガンガン出てくるんだぜっ!

STORY

昔、人々がまだ迷信を信じていた時代、深い山奥に邪神教『ジャクウ』が生まれた。彼らは魔術で動物を魔物に変え、村を襲わせた。そしてひたすら殺りくと略奪を繰り返していったのだ。人々は『ジャクウ』の圧倒的な力の前に、いけにえをささげ、その見返りに平和をうけるようになっていった。

やがて、今年のいけにえとして、16歳になるフレイアが連れ去られた。旅の途中でそのことを知ったフレイアの幼なじみ・ゴーガンは、邪神教を倒すため一人戦いに旅立つのだった……。



ジャクウ教にさらわれたフレイアを助けだせ!

©1988 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES.INC.

主人公は筋肉質男の『ゴーガン』だっ!!

主人公のゴーガンは、筋肉モリモリの野性児。村に伝わる、不思議な力を持った聖なるアックス『スティング』を唯一の武器に、魔境を突き進むのだ！　ライフ制になっているので、少しぐらい敵にやられても平気。でも、なるべくやられないようにしようね！



武器はアックス！



▲伝説のアックスで、敵をたたきのめせ！

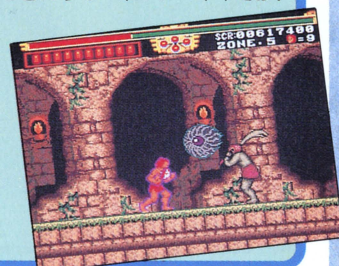
水は苦手だぜ！



▲水の中に落ちるとダメだよ～ん！

BGMも聞きごたえ十分だよん！

出だしのところでも書いたけど、このゲームのBGMってほんとにイイぜっ！　なかでも、ZONE 5の初めのとこの曲なんか、リックウェイクマンばりのオルガンフレーズが出てきたりして、カッコイイぞぉ！



▶ここ、ここ、このシーンのBGMがおすすめ！ステレオで聞いて欲しい。

アイテムをとって、パワーアップ!!

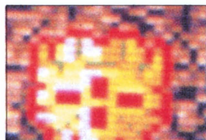


いくらゴーガンが鍛え上げた体を持ってても、敵は何が出てくるかわからんばけもの軍団！アックス1本じゃとっても心もとない！そんなゴーガンを助けるのが、ここに紹介したパワーアップアイテムなんだ。

アイテムの種類は、基本的には右に紹介した8種類。

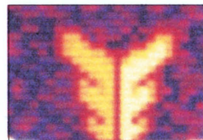
これらのアイテムは、道端に立ってるモアイを叩き壊したり、ジャイアントタランチュラをやっつけたりすると出てくるのだ！　たくさん取って、来たるべき強敵にそなえようぜ！

パワーサプライ



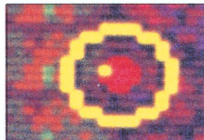
アックスが4段階にパワーアップする。

ウイング



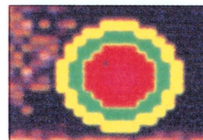
攻撃スピードが早くなるのだ！

ライフリカバーA



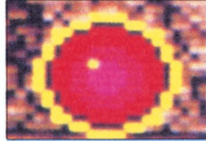
体力が一目盛回復する。あんまりうれしくない。

ライフリカバーB



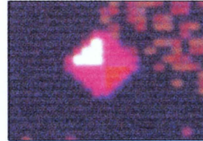
目盛3つ分体力回復。少しうれしい。

ライフリカバーC



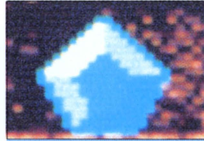
目盛7つ分も回復してくれるお得なアイテム。

レッドクリスタル



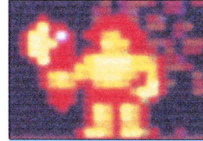
1000点のボーナスポイント。

ブルークリスタル



こっちは、5000てんのボーナスだぜっ！

1UP



ゴーガンが一人増える。思わずにんまり！

モアイ



▶道に立っている。アックスでたたくと壊れてアイテムが出る。隠れて見にくいこともあるよ。

ジャイアント・タランチュラ



◀デカイだけあって、こいつを倒すとイッキに3つもアイテムが手に入るのだ。ラッキー！

パワーをためて攻撃しよう

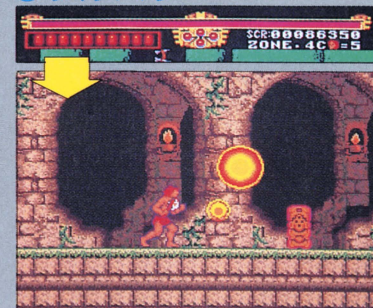
パワーサプライを取ると、画面上のパワーゲージの最大値が増える。このパワーゲージがMAXのときにアックスを振り降ろすと、敵に強烈なダメージを与えられるぞ！　パワーがたまるまでじっとがまんして、一撃必殺をねらおう！

●パワーが少ない



▲パワーが少ないと、丈夫な敵を倒すために何回も切りつけなきゃならないのだ！

●フルパワー

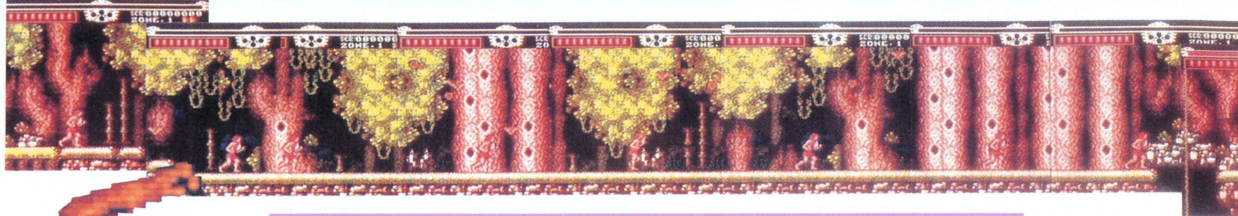


▲パワーゲージがフルのときは、轟音と共にたいていの敵を一発で倒せる。快感っっっ！

特別公開！

ZONE1 ZONE2 マップ紹介

ZONE1 最初がカンジン!! こんな





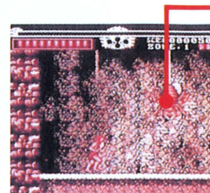
●マネキグマ

▲ZONE 1のボス。力が強いのに2匹も出てくる。

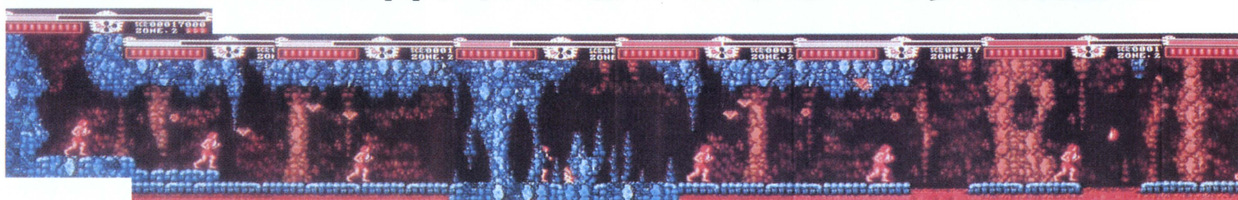


ワリとカンタンなZONE。でも、このZONEぐらいは、ノーミスでクリアできるようになんなきゃダメだぞ！ ZONEが進むにつれて、もぉ〜っとムズカシイ画面がつぎつぎに出てくんだから。

ここは、アイテムをしっかり取って、確実にパワーアップしとこうね！



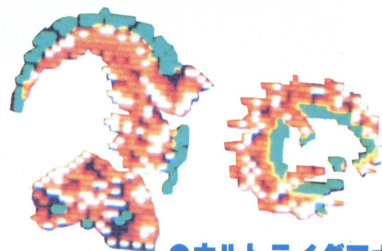
ZONE2 熔岩の池に気をつけて進む





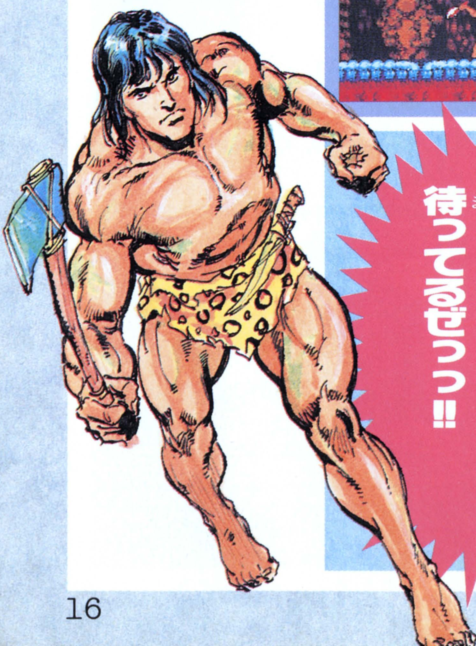
このZONEになると、ゴーガンのコントロールにも注意しなきゃならないんだ。なんてったって、途中の熔岩池におっこちると、それでアウトだもんね。

おまけに、ウルトライグアナなんて強敵も出てくる。コイツは、けっこうイヤなヤツだぜ。ボスを倒すのも大変なので、なるべくダメージを受けないようにして最後までいこう！



●ウルトライグアナ

クルクル回転しながら跳んでくる。たくさん出てくるとやっかい！



さらにこんなZONEが待ってるぜっっ!!



ZONE3

ここから先は、ZONEがいくつにも分かれているのだ。



ZONE4

このへんになると、けっこう強い敵が出てくるぞ！ できれば、このZONEでフルパワーになっておきたい。

とこでやられちゃダメだよ！



▶2匹にはさみ撃ちにされないように壁際で戦え！

この飛び石は落ちても平気だけど、確実に飛べるようになっておこう！



ジャイアントタランチュラは根気で倒せ！

敵の攻撃のスキを見て、ジャンプして切りつけよう！　足が全部もげると倒せるぞ！



●アチャ

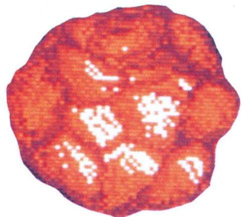
▶斧で攻撃してくる。色によって攻撃法が違う。

のだっ!!

池から火の玉が出てくる。よーくタイミングを見てジャンプしようぜっ！

●ローリング・ロック

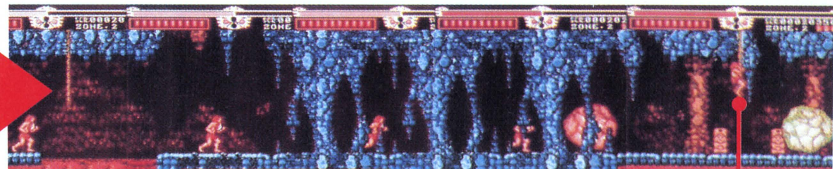
ここのボス。さすがに岩だけあってとっても固い。





ウルトライグアナは手ごわい

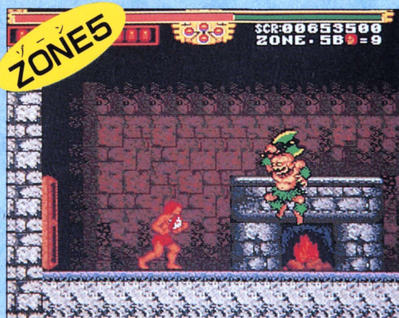
2匹も3匹も出てこられると、かなりのダメージをくう。1匹ずつ確実に倒すのがいいぞ！





ロープを利用して倒せ!!

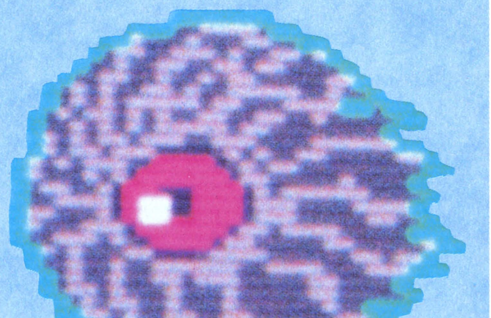
ここのボスは、ロープをうまく使って倒そう！　ピンチになったら、回復アイテムを取れっ！



お城の中は、複雑な迷宮になっている。ここは、まず確実に迷う！　各部屋の記号をメモしながら進むといいよ！

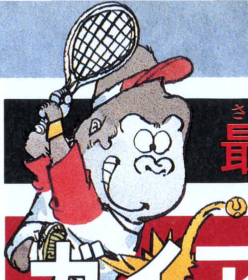


このもうちょっと右に、あっと驚くボスが出るけど、今回はまだ見してあげない！　どんなのが出てくるかは、プレイしてからのお楽しみっ！



●レイニー・ウッドペッカー

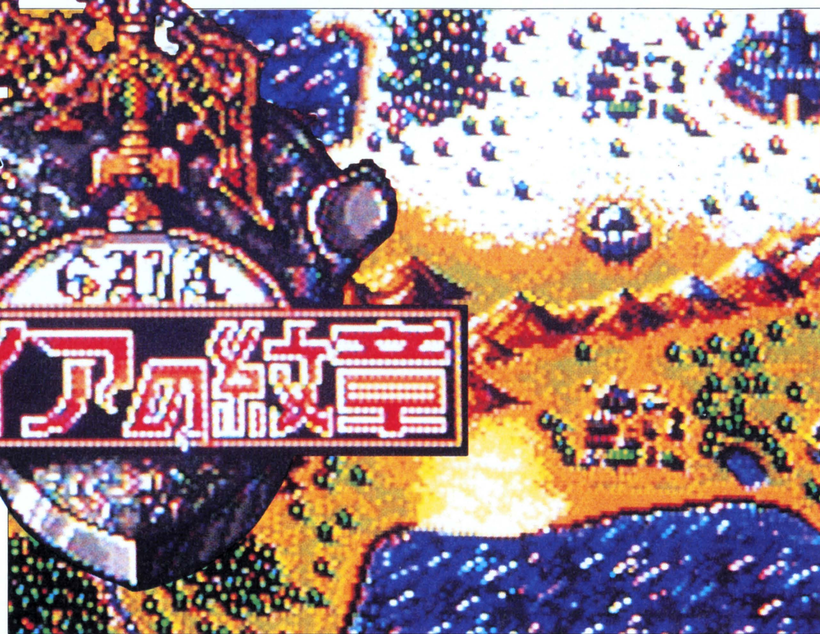
▲このゲーム中最大のイヤな敵っ！　たくさん出てくると、泣きたくなっちゃうよお！



ガイアの紋章

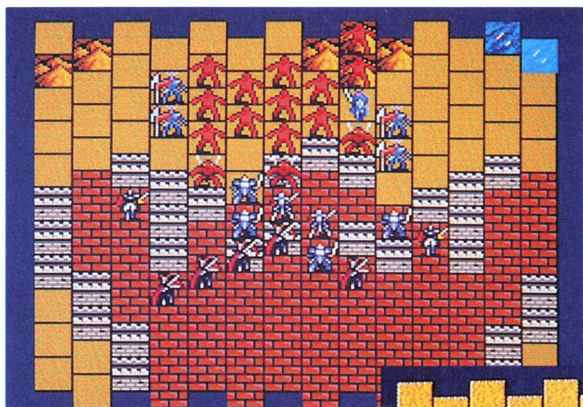
NCS／9月23日発売／5500円(予価)

警告!!超巨弾SLGの直撃に備えよ!!



光と闇の戦いがいま、始まる!!

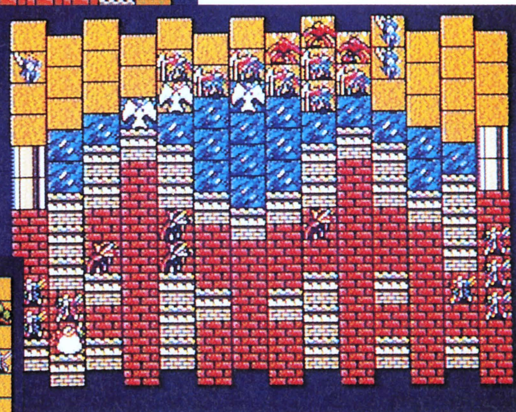
1号でチョコッと紹介した『ガイアの紋章』。PCエンジン版の仕上がりも快調!! てなわけで今回はページ数大幅アップで続報しちゃうのだ。行くぞぉ——!!



▲国境を越えたボーゼル軍がアグルの砦に攻め寄せる。

▶行きづまった戦局を打開しようと、ボーゼルは奇襲をかけた。

▼形勢逆転した光の軍団が、ボーゼルの最後の砦に迫る。



いわゆる戦術SLGなのだネ

さ〜て、いよいよ完成が近づいた『ガイアの紋章』の続報だぞ。だいたいSLGってゆーと、たいていのコは『信長の野望』みたいなのを思い浮かべるだろうけど、どっこい、『ガイアの紋章』は『信長』とはガラッと雰囲気が違うんだね。

というのも『信長』くんが、領地を広げるための"戦略"が中心のゲームなのに対して、この『ガイア』は、各地域での戦闘をいかに勝つかという"戦術"が中心のゲームだからだ。この戦術タイプって初めてのコだと慣れないかも知れない(アタリマエだって)これがアナタ、ふか〜いオモシロさのある悪魔のよーな超ハマリゲームなんだネ。うん。で、今回は、その深みに諸君を突き落とす記念すべきレポートとなるわけだ（パチパチ）。

さて、その深みの前にいちおうこのゲームの舞台を紹介しておこう。ガイア大陸だ!!

——ガイア、それは剣と魔法が支配する大陸。そして、エルスリード王国（光の軍団）とヴェルゼリア王国（闇の軍団）が果てしない闘いをくり広げる争いの大陸でもあった。闇の軍団を率るボーゼル王は大陸征服の野望をもって侵攻を開始する!! これを打ち倒さんとする光の軍団!! はたして勝利は…!? キミは光の軍団の司令官となって戦うのだ!!

SLGメモ

SLGっていうと、戦争ものが一番ピンとくるけど、その他にも、スポーツもの（野球とかテニス、パリ=ダカ）や経営もの(株式ゲームなんか)も、実はSLGの仲間なんだ。ただやっぱり、戦術を駆使するタイプがSLGの王様といえるよね。

3つのモードで3倍楽しめっ!!

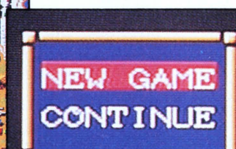
『ガイアの紋章』は大きく3つのモードに分かれている。それぞれ独立したモードで、違った楽しみ方ができるから、この3モードを十分に使いこなせば、キミはもう立派なSLG中毒になれるぞ!! ムフッムフッムフッ!!

キャンペーン・モード

ガイア大陸の歴史に沿って、順番に各戦闘シナリオをプレイしていくモード。初めにポイントが与えられ、その範囲内で兵力（ユニット）を選べる。そしてその戦闘で勝利すれば、ポイントが追加され、次の戦闘でより強力な兵力を揃えられるとうわけだ。



▲モード選択画面。最初はキャンペーンから始めるのがオススメ。



▲パスワード（戦闘終了後に出る）でコンティニュー。

▼第1シナリオ「序章」の兵力選択画面。20ポイント以内で兵を揃えるのも大変。







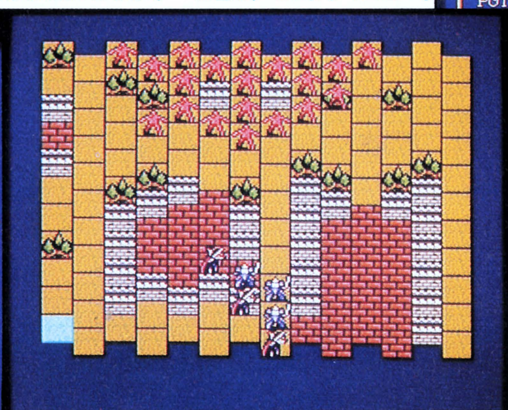
▲魔法の選択。必ず効くとは限らないけど、中には異常に強烈なものもある。1戦闘に1種類。



LIGHT VS DARK
19 VS 1
TURN POINT
2

われわれの しょうりだ。しかし ボーゼルを たおすそのひまで、われわれに あんそくは ありえない。
しょうりと えいこうを われに、
ひかりの おうこくに えいこうあれ。

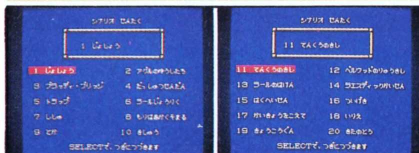
◀勝ったぜい、とゆー画面。負けたらゲームオーバーだよ。辛勝というのもある。

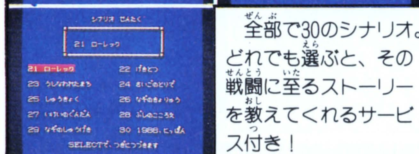


▲ジャーン！ 序章はゾンビ軍団と戦うのだ！ 味方の数は少ないが、選りすぐりだ。

シナリオ・モード

全部で30あるシナリオ（キャンペーンでは、この中の1～25を順番にこなしていく。残りの5つはオマケ？）の中から好きなものを選んでプレイできるモード。但し、兵力の種類や数は決まっていて、ケッコー難しい面もあるぞ。





全部で30のシナリオ。どれでも選ぶと、その戦闘に至るストーリーを教えてくれるサービス付き！

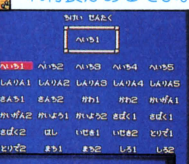
コンストラクション・モード

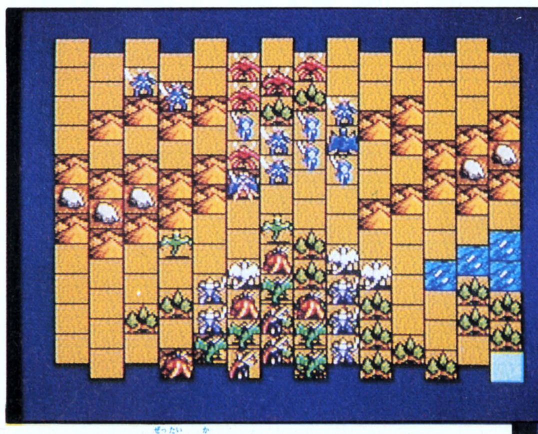
地形・両軍の兵力など、全てを自由に選択してオリジナルな戦闘シナリオを作れるモード。これが奥深い!!



▲これを選ぶとSLG中毒!!

▼地形選択。30タイプある。それぞれ特長があるぞよ。





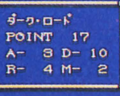
▲とはいえ、やっぱり絶対に勝つシナリオになっちゃうんだよね。

▶光の軍を作る。20コ選べるのだ。











◀闇の軍を選ぶ。基本的には光の軍とバランスを取るといい。

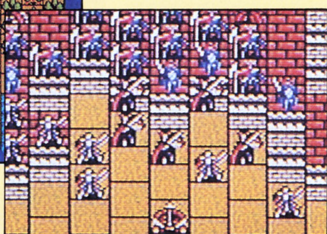
では、タクティクス(戦術)をスタ

この『ガイア』は戦術ゲームだからして、とりあえずやってみよーかあ、なんて事じゃいつまでたっても勝てないぞ。まず基本戦術をマスターして、それから独自の戦法を編み出すのだ。コンピュータはつえーぞぉ。

初等戦術 ●地形を利用した攻防を心得るべし!

『ガイアの紋章』では(他の戦闘SLGもたいていそうだけど)地形によって攻撃力や防御力が大きく変化する。早い話、海にいて山にいる敵と戦うのは、素手でビッグ・バン・ベイダーにケンカ売るよーなものだ。藤波だって少しは考えて攻めるぜ。そこで右の図を見よう。海よりは砂漠、砂漠より平地の方が有利。これは主に守備力が、よくなるよーだ。一等地は、城壁。但し、城壁に入れるのはアーチャーと現用歩兵のみ。


▲林の中から平地の敵を攻撃! 守備力アップでつおい。


▼アーチャーを城壁に登らせて攻撃。これは速攻にもなって効果的。


▶水上用兵士もできるだけ陸へ上げる。

地形損得関係図だよ〜ん!

不利 海→砂漠→平地
有利 城壁=森林←山地

中等戦術 ●制空権を確保せよ!

空からの攻撃というのは実に破壊力があるわけで、天空の城ラピュタにしてもゼロ戦にしても、やっぱり強力なわけだ。しかも、下から攻撃したって届きゃしないし、届いても命中しっこない。この『ガイア』でも同様で、対空修正とゆー要素があって、地上からの攻撃は空中の敵には当たりにくいように計算されている。で、空には空。空中戦で勝負して、とにかく制空権を握ってしまおう。これが戦局を決定づけるのは第2次大戦でも証明済み。


▲敵のウィングナイトがたっぷりいるぜ。まずは飛行兵力を叩く!!


▼ファルコンナイトで集中空中戦。片っぱしから撃ついするのだ。


▲ウィングナイトせん滅! こっちも減ったけど、地上兵力なんか楽勝。

主要ユニット紹介

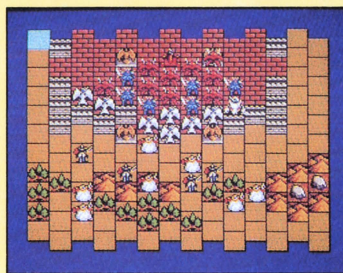
A=攻撃力、D=耐久力、R=射程、M=移動力

種類	ユニット	能力	解説
ロード	ライトロード	A=3、D=8、R=4、M=2	国王。射程が長いのがとりえ。足は遅い!
ロード	ダークロード	A=3、D=10、R=4、M=2	国王。ライトロードより耐久力あり。
ナイト	アーマーナイト	A=2、D=6、R=1、M=2	接近戦用。タフで、攻撃されたら反撃できる。
ナイト	ダークアーマー	A=2、D=7、R=1、M=2	このアーマー! というぐらい憎たらしい。
ドラゴン	ホワイトドラゴン	A=12、D=40、R=2、M=4	最強ユニット。勝手に動いて勝手に攻撃する。
ドラゴン	ダークドラゴン	A=12、D=40、R=2、M=4	ホワイトと全く同じ。敵だと更に強く感じる。
飛び道具	アーチャー	A=1、D=1、R=3、M=2	弓を射る。耐久力が1だが、城に入ると強い。
飛び道具	ガナーウルフ	A=1、D=1、R=3、M=2	角を飛ばす怪物。やなやつ! 接近戦で倒せ。
飛行ユニット	ファルコンナイト	A=2、D=2、R=1、M=5	耐久力がないが飛ぶので強い。しかも安い。
飛行ユニット	ウィングナイト	A=2、D=3、R=1、M=5	飛ぶくせに耐久力もある。悪は打たれ強い!!
水上ユニット	アクアナイト	A=2、D=4、R=1、M=3	イルカに乗った兵士なのだ。水上専門の兵力。
水上ユニット	グレートイール	A=2、D=4、R=1、M=5	大うなぎ。移動力が異常にある。手強い敵。

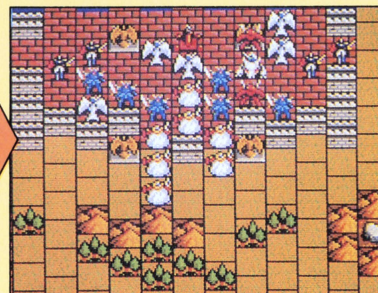
ディ(修得)してもらおうかっ!!

高等戦術1 ●飛び道具には接近戦を挑め!

これは敵の飛び道具に対してで、逆に味方の飛び道具は後方から援護させるようにしたい。だいたい、飛び道具のユニットは、接近して叩くと、ケッコー弱いのだ。ガナーウルフなどはこれに限る。反撃できるナイト系のユニットでどんどん突き進んでいって、叩く。カタパルトなんかも、これが効果的。こーゆー戦法はコンピュータの方が熟知していて、こちらの大弓なんか一発でやられちゃうのだ。



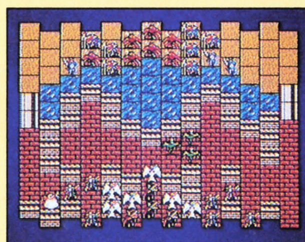
▲うるさいガナーウルフには、接近戦!



◀ワッハッハッ、暁戦闘隊の逆襲だーい! 飛び道具の親玉・カタパルトも接近して叩けばイチコロ。

高等戦術2 ●超強敵を最初に片づけろ!

右の写真にいる敵方の緑のドラゴン。これがワイバーンつって、グングン飛ぶわ、火を吐くわ、耐久力はメチャあるわ、でとんでもないアブナイやつなのだ。このワイバーンがいたら、必ず先に仕留めよう。回りを取り囲んで逃げられないようにし、どつき回すのだ。確実に1匹ずつ仕留めていくと、残ってるワイバーンも逃げていったりすることもある。逆に弱い敵を一撃必殺で数を減らす手もある。



▲うおお! ワイバーンが攻めてきた!!ってか。へへへ怖くないも~ん。

▼ファルコンナイトで取り囲み、城壁のアーチャーからも攻撃だ。

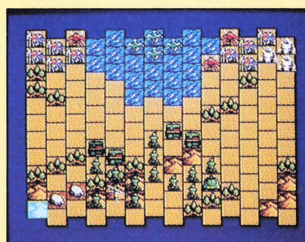




▲よ~し、一匹倒したぜ! これで包囲網をさらに縮めて集中砲火!!

究極戦術 ●弱い兵力を楯とすべし!

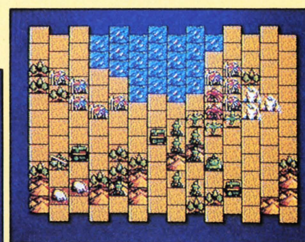
ハッキリいって、この戦術には泣いたぜ。これはナントNCSのプログラマーさん直伝の非情の戦法なのだ。弱い兵士をオトリにして、それでも弱いながらも敵にダメージを与えさせ、味方の最強ユニットを温存する。この、肉を切らせて骨を断つ!骨を断たせて命を取る!式の非情の戦法は、オススメしたくない。したくないけど、そうしないと勝てないのが右の「異形の軍団」というシナリオなのだ!!



▲ウヒョ~、「戦国自衛隊」じゃなくて「ウルトラQ」の雰囲気だね。

▼歩兵をワイバーンのエサにするのだ! 食いつくか!?

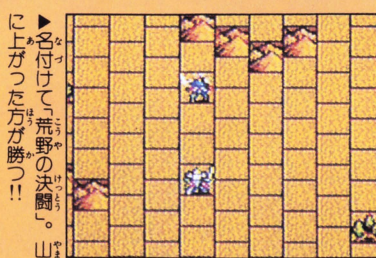




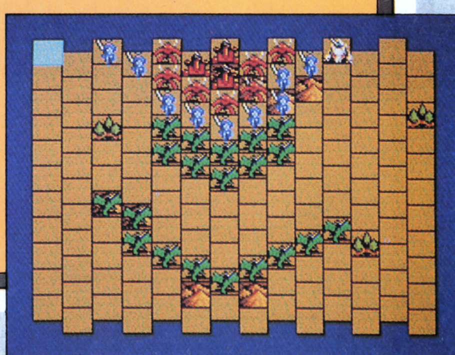
▲歩兵諸君 健闘を祈る!!ってことで、ヘリを温存できれば勝ち!!

そして、キミ自身の「ガイアの紋章」を作れ!!

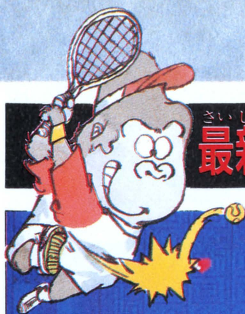
今まで列記した戦術も、実際は基礎的なものに過ぎない。どんな陣型で、どう攻撃し、どう防御するか、それはキミ自身がゲームをする中で編み出すのだ。V字型十字架砲火とか卍固めスペシャルとか、ぜひ生み出して欲しい。それに、コンストラクションモードを使えば、キミだけのシナリオもできる。「ドラゴン南海の決戦」とか「戦国自衛隊」とかね。



▶名付けて「荒野の決闘」。山に上がった方が勝つ!!

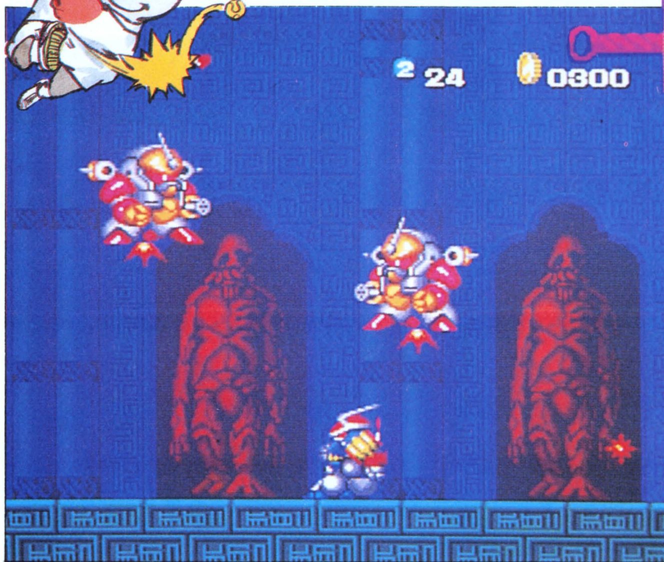


▶「必殺!ドラゴンVアタックスペシャル」絶対勝つ!!



最新ゲームスペシャル・パート1

魔神英雄伝 ワタル



魔神英雄伝ワタル

ハドソン
8月末発売
4900円

TVの人気アニメ「魔神英雄伝ワタル」が、PCエンジンに登場する。

「ビックリマンワールド」「カトちゃんケンちゃん」につづくキャラクターアクションゲームで、そっくりのキャラが描けるPCエンジンならではのソフトといえるだろう。

バトルフィールドは、全7界層で各界層は2タイプ。なかなかに広大なマップが入っているぞ！

人気アニメがPCエンジンに登場!!

このゲームには、シンボルエリアとバトルエリアという2つのちがったエリアが登場。それぞれちがった目的で、プレイするようになっている。

背景には、アニメでおなじみの風景がたっぷり入っていて、とりあえず、アニメファンにはオススメ。

ただ、バトルエリアは、ちょっと難度が高いかも。(特に、地面と地面の間にある、トゲトゲの障害物はヤッカイだ！)

RPGっぽい要素もあるから、武器をパワーアップしながら進むことが大切だ。

GAME STORY

小学生ワタルは、ひょんなことから不思議な世界に入り込み、そこで、創界山の救世主となることを運命づけられる。

創界山はドアクダーという悪魔に支配されており、神々をそのドアクダーの手から救い出すのが、救世主の使命だ。

ワタルは龍神丸という名の魔神（ロボット）と力を合わせ、敵が待ち受ける創界山へと向かうのだった——

ワタル　龍神丸

(基本操作はジャンプとアタック!!)

バトルエリアではヘンダマ攻撃もあるぞ〜



主人公は、エリアによってちがい、ワタルがシンボルエリア、龍神丸がバトルエリアをプレイする。

基本操作は、ジャンプとアタック（これは共通）。バトルエリアでのみ、龍神丸のヘンダマ攻撃ができるようになっている。

まあ、どちらにしても、ジャンプで敵の攻撃をかわし、スキをみてアタックというのが原則。

ライフはダメージ制で、画面表示のハートマークがすべて消えると、その場でゲームオーバーになってしまうよ。



ビョーンとジャンプ

▼しっかり腰をかがめてアタックする。

◀①ボタンを長く押すと高く飛ぶぞ！

エイヤッとアタック

必殺のヘンダマ攻撃

◀ヘンダマは剣と同じ威力。手ごわい敵に有効だ。

	形	役割り
ライフ		プレイヤーの生命力を表す。ハートはバトルエリアで取ることができ、最大8個になる。
ヘンダマ		画面表示には、ヘンダマの種類と持ち数が出ている。ショップで買うことができる。
コイン		シンボルエリアで敵を倒すと出現。コインを集めて、いろんなアイテムを買おう。

シンボルエリア お金をためて、パワーアップするべし！

シンボルエリアは、「天災の世界」「逆転の国」というように、各界層でさまざまな特徴がある。(ここで紹介しているのは、第1界層のマップだよ)

シンボルエリアでの目的は、コインをため、アイテムを買って、プレイヤーをパワーアップさせること。

多くの敵を倒し、ドンドンお金を集めよう！



オババのいる部屋。メッセージをくれる。



ここもメッセージルームだ!!



病院。ヒミコが体力を回復してくれる。



ショップ。ヘンダマを売っている。



祭壇で方向キーの上を押すと

虹に乗ってバトルエリアへワープ!!





ソードを売っているショップもあるよ!!



強い剣を持ってる店もある。必ず買おう。

ゲームフィールド創界山は全7界層！

それぞれがシンボルエリアとバトルエリアに分かれている

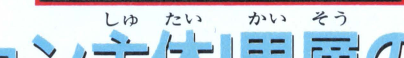
バトルエリアは、たて・横に広がる、かなり大きなマップを持っている。

ここには、20種類をこえる、さまざまな敵キャラクターが登場するぜ！



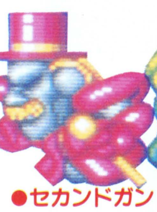
ここに紹介しているのは、第1界層のバトルエリア。2界層以降になると、迷路が複雑になり、迷ってしまうこともあるよ。

地面のスキ間にはワナも仕掛けてある。油断はできないのだ。

ボスの部屋。横2画面分の広さだ。

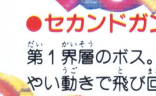
迷路の奥には、ボスキャラの部屋がある。ボスを倒すと、虹が出てきて、めでたく界層クリアとなるよ。



●バロン座長
第3界層のボス。トランプ攻撃をしかけてくる。



●フランケーン
第2界層のボス。くさりガマを持っている。



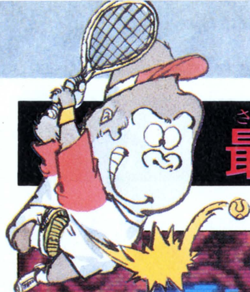
●セカンドガン
第1界層のボス。すばやい動きで飛び回るぞ。



●ガッタイガー
第4界層のボス。こいつが合体した敵もいる。

バトルエリア アクション主体!界層のボスを倒すのだッ！

©1988 HUDSON SOFT ©サンライズ・R・NTV・NAS・旭通



最新ゲームスペシャル・パート1



エイリアンクラッシュ

ナグザット　9月14日発売予定　5,200円

時間を忘れてエイリアン暮ッし！

スイカはタネごとかぶりつく。カップラーメンにゃ水をそそいで、そうめんのように食ってしまう。そんな気の短いひと向けの短気……おっと違った、短期決戦型ゲーム。この『エイリアンクラッシュ』は、ボールアクションが実にリアルに再現された、PCエンジン初のピンボールゲームだ。しかも1988年のピンボールは、ホラー・タイプだ。ぶきみにうごめくエイリアンたちのトリックやアクションがいっぱい。たとえるなら、内臓世界でくり広げられる寄生虫感覚のゲームといえるだろう。その気味の悪い快感、おもしろさといったら！　締切りが迫っているのに、ボクはこのゲームをやめられない。連日、日がな一日エイリアン暮し。おかげで原稿に追いまくられたボクは、死ぬほどあせりまくってゾンビと化した。これで、このゲームのどうにも止まらぬゾッとするような楽しさが、わかってもらえるだろうか？

ボールスピード、BGMも選べる！



ボールのスピードはFAST(速い)かSLOW(遅い)、またBGMも上の2曲のうちから選べるぞ。

台ゆらしだってできちゃうぜ！



台ゆらしで、ボールの動きを少し変えられる。ただし、ゆらし過ぎると、罰としてボールが1コ減るよ。

高得点ポイント　ムシが出る！



この脳ミソみたいな卵に連続して10回ボールを当てると、中からムシがわき出して50万点のボーナス！

ボーナス・ステージ〈ムカデ〉



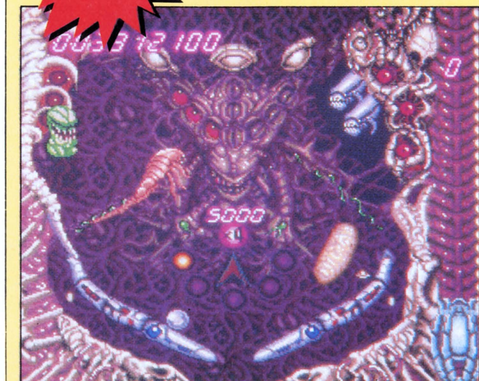
ボールを当てると、節ごとに分裂するムカデ型エイリアン。6匹すべて倒すと、パーフェクト・ボーナスとして、50万点もらえるぞ！

ボーナス・ステージ〈ゴースト〉

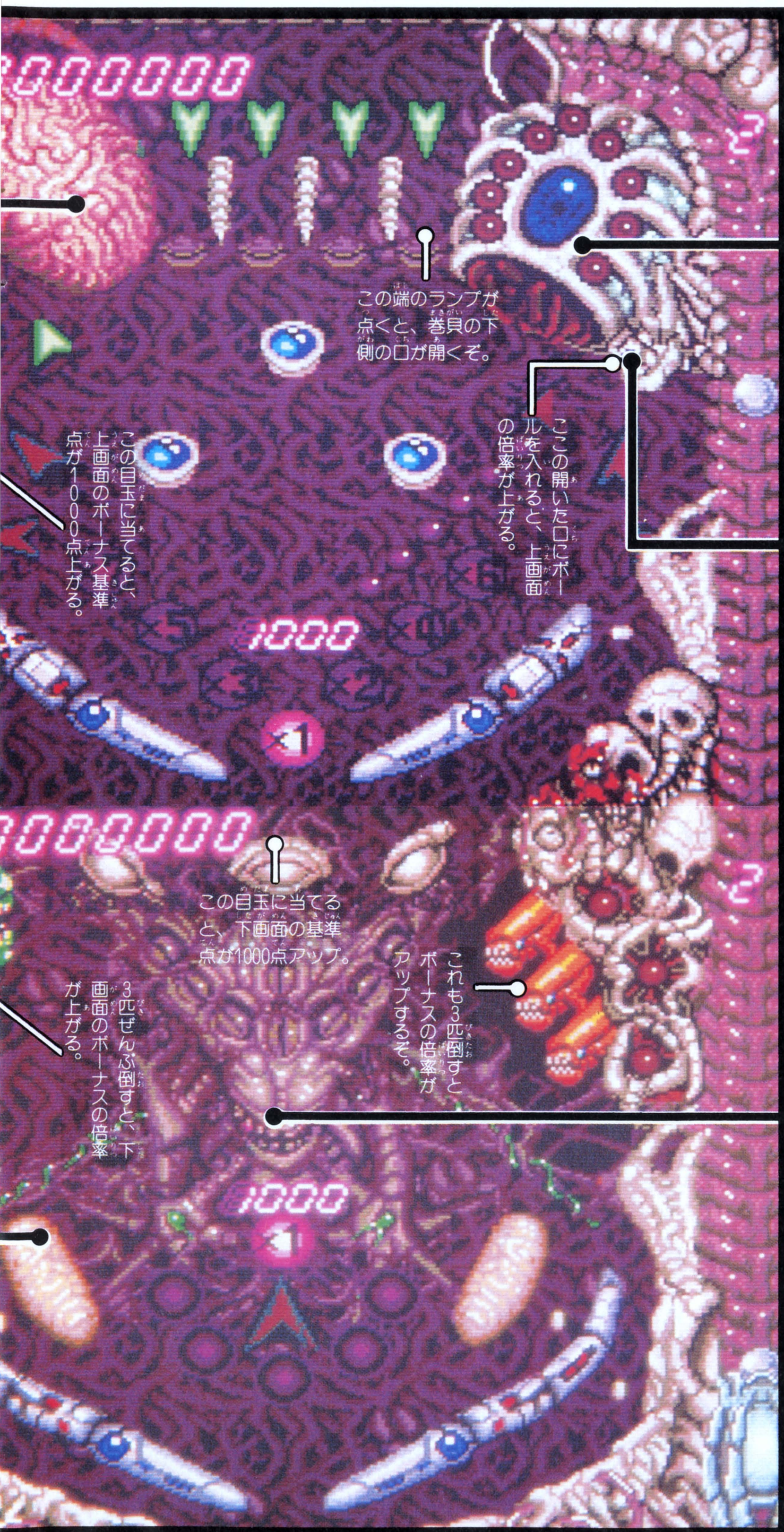


3匹の大エイリアンは、まっ赤になって怒りだす。ぜんぶやっつけると、ボーナス30万点だ。

わっ　またムシだ！



この卵にボールを10回当てると、ここからもハチュウ類型ムシが生まれる。ムシだって夏は暑い！　ムシ暑い……のだ！



高得点ポイント 巻貝ボーナス！

上部ゲートのランプが4つとも点灯し、巻貝の触手の中にボールを入れると、ボーナス得点。表示されている基準点×表示中の倍率（単位10倍）分の得点がもらえる！

ボーナス・ステージ〈目玉〉

9つの目玉をすべて見開かせるとパーフェクトの70万点！　ただし、バンパーに当たるとボールのスピードが速くなるから注意だ。

高得点ポイント 口いっぱいの幸せ！

左右ターゲットをすべて倒すと口が開く。その口にボールを入れると、表示中の基準点×倍率の高得点！　いやぁ～、開いた口が……時間がたつとふさがってしまうよ。

ボーナス・ステージ〈ガイコツ〉

クルクル回転するガイコツ型とタコ型エイリアン。ボールを当ててすべて穴に落とすと、問答無用の100万点ボーナスだ！



めざせ10億大増収テク

高得点には エクストラ・ボール をねらおう！

億単位の財源（得点のことね）を確保するのに高得点ボーナスは5000×７倍が限度。税率（倍率のことよ）が上がらないとしたらエクストラボールを狙うっきゃない！

ワンナップ　その１
巻貝なしのエクストラ



６ このボーナスランプを点け、巻貝の赤ランプがすべて点灯中に、触手にボールを入れるとエクストラ。まきがいなくボールが１コ増える。そのとき上部ゲートが全部赤ランプだと、２コ追加だ！

ワンナップ　その２
顔面エクストラ・スペシャル



親玉エイリアンの目玉が全部開いてひと回りすると、ボーナスランプがひとつつく。このボーナスランプをすべてつけ、親玉エイリアンの目玉が全部開いているときに口の中に入れるとエクストラだ！

ワンナップ　その３
ラストチャンスは私に



最後のボールがアウトになった後のナンバーマッチ。得点の下３ケタ目の数字とルーレットの数字がピタリ一致すれば、エクストラでボール１コ追加。これがエクストラボールのラストチャンスだぞ。

まぼろしのトリをみた…



左の写真は、あるボーナス・ステージ。気味が悪いガイコツがヒント。これでわからないのは、キミが悪い。

このステージで、トリ型エイリアンが出現することがある。めったにお目にかかれないまぼろしのトリの秘密とは⁉



◇10億点で何かが起きる…⁉

さらに！である。得点表示は９ケタ、つまり、９億9999万9999点まであるのだが、この限界を越えて10億点になったとき、何かとてつもなく恐しいことが起こるらしいのだが……。あな恐しや。見てオモラシするなよ！

定吉七番 秀吉の黄金

ハドソン／11月発売予定／価格未定

いどう
みる
しら
はな
どつく　そうだん
とる　もちもの

わっはははは
おもろいやっちゃなあ　だれや
なんや定吉どんやないけ
もうかってるかあ

PCエンジン初のアドベンチャーは、とにかく笑えるおもしろソフト

シューティングとアクションが主流だったPCエンジンに、待望のアドベンチャーが新登場！　花の浪速の丁稚“定吉七番”を主人公に、大阪弁が飛びかうオチャラケ冒険がくりひろげられるのだ！

メチャメチャおもろいアドベンチャーやで！

ギャグだけとちゃう！

サービス満点の本格派ゲーム

アニメウエアが充実！

PCならではの鮮明なグラフィック！

人物や背景が動くなど（オッサンのハゲ頭が光ったりなんかもする）アニメウエアもなかなかの充実ぶり。

▶いどう　わらかす
みる　ほめる
しらべる　さがす
はなす　かう
どつく　そうだん
とる　もちもの

しょうぎクラブです
めいじんがおおぜい
この店でそだちました

コマンドは選択式

「いどう」「はなす」など、12の基本コマンドでゲームは進められる。

パスワードがあるから、もちろん、コンティニューもできる。

メッセージが読みやすい

メッセージの文字の大きさは4キャラ分(たて・横それぞれ2キャラ分)。

おまけに漢字・カナ混りだから、とっても読みやすいのだ。

サウンドもええで！

もっとも危険な丁稚、定吉七番がジェームス・ボンドばりに大活躍!?



主人公の定吉七番は、大阪商工会議所秘密会所の丁稚（いわゆるスパイ）。殺人許可証を持つ定吉が、秘密結社NATOを相手に活躍するぞ。

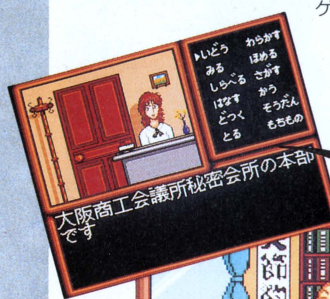
〈事件のあらまし〉

物語は、大阪城北側の石垣を修理していた市職員が、奇妙な木箱を発見したことから始まる。

木箱の中には一枚の古文書が入っており、どうやらそれは、秀吉のかくし黄金に関係のあるものと思われた。ところがギッチョン、古文書が何者かに盗まれ、定吉七番に古文書奪還の指令が下ったのであった。

©1988 HUDSON SOFT

任務遂行の第一歩は、仲間さがしから!





▶ゲームは大阪商工会議所秘密会所から始まるのだッ!

ゲームは、定吉七番が、秘密会所のボスである御隠居から、古文書奪還の指令を受けるところから始まる。

「古文書を盗んだのは、どうやら敵対組織のNATTOであるらしい」「取り戻すには、東京へ行く必要がある」――そのため定吉は、まず東京へいっしょに連れていく仲間を捜すべく、大阪の街へとくり出す。

仲間はどこにいるのか? はたまたシブる仲間を説得して東京に連れて行くには、どうすればいいのか?

「どつく」「わらかす」など、大阪ならではのコマンドを武器に、定吉は丁稚魂あふれる行動で大活躍!

難波、梅田、天王寺など、大阪の実在の場所がガンガン登場するから、観光気分で解き進んで行こう。





定吉七番 大阪ゲームマップ

ゲームの前半は、大阪の環状線の内側で進行して行く。で、観光ガイド風に紹介してみたのが、このイラストだよ。

梅田

船場

難波

天王寺

なんや

われ!

右に見えますのが定吉ワールドでございます

ホエー

ずん

▶梅田で人捜し

▶くいだおれ横丁には秘密がいっぱい



▲ゲームマップの中心は御堂筋だ。

▼通天閣には仲間がいる。

製作スタッフインタビュー

ギャグの質と量には自信あり！

このゲームは、「定吉七番シリーズ」で人気の作家、東郷隆さんが原作を担当した、本格派(?)のギャグアドベンチャー。そこで、編集部では、製作中の裏話や、スタッフがどんなことを考えながらゲームを作ったのか、さっそくインタビューしてきた。

答えてくれたのは、原作者の東郷隆さんとゲームプロデューサーの中嶋渉さん。

さて、定吉ワールドは、どのようにして出き上がったのか？

——まず最初に、東郷さんは、ゲームをけっこうやる方なんですか？

東郷「じつは、とっても好きなんですけど、なにしろのめり込んでしまう性格なんで、ゲームをやり出すと仕事（小説）の方が止まっちゃう。それで、まわりの人間から〝禁止令〟を受けてるんですよ」

と言われてチラッと目を移すと、東郷さんのすぐうしろに、マッキントッシュ（アメリカ製の有名なパソコン）が見える。「へえ～、こりゃあ、相当なゲーム好きだ」などと思いつつ、次の質問へ。

——ゲームの原作ということで、特別、ストーリー作りで苦労した点はありますか？

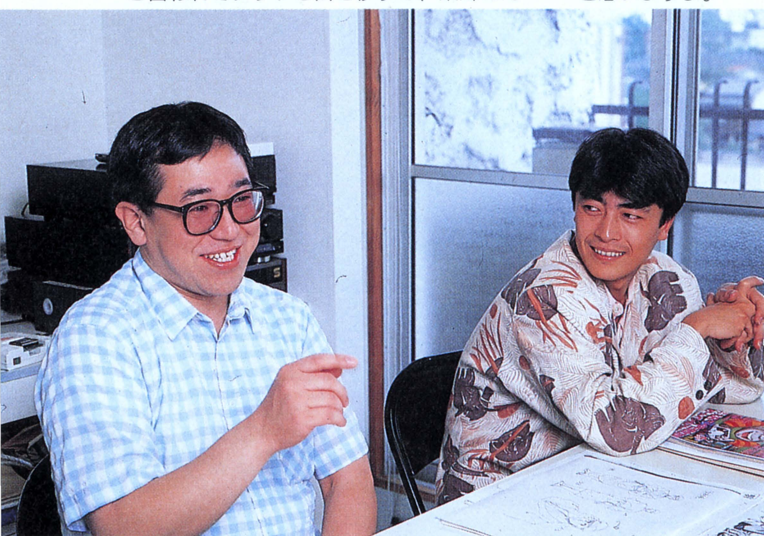
中嶋「今回の場合、東郷さんには特にゲームを意識しないで書いてもらいました。で、原作の持っているおもしろさを、できるだけゲームに盛り込むようにしたわけです」

東郷「ボク自身も、ゲームの出来上がりをまだよく知らないんで、どうおもしろく仕上がってるかたのしみにしてるんですよ」

——「定吉七番——」ならではの、新しいゲーム要素っていうのはありますか？

中嶋「それはプレイしてのおたのしみっていうとこですかね。ただ、ギャグに関しては、こまかい所までけっこう気をつかって作ったつもりですから、ゲーム中、なかなか笑えると思いますよ。





明るく「定吉七番——」のことを説明してくれた東郷さん(左)と、ゲームプロデューサーの中嶋さん。中嶋さんも当然、ゲーム大好き人間。

あと、途中に迷路が出てくるんですけど、これが今までのゲームにはなかったパターンのものになってます」

東郷「たしかに。あの迷路は、スゴくよろこんでもらえるか、アタマにきちゃうかどっちかですね」

——どんな迷路なんですか？

東郷「今は、言えない！(笑)」

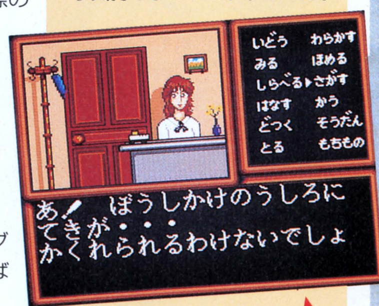
——あと、ゲーム中、大阪の名所がかなり出てきますけど、あれはすべて実際のものですよね？

中嶋「全部、ホントです。スタッフといっしょに大阪へ行って、写真を撮ったり、きっちり取材してきました。相当長い距離を歩いて、疲れちゃいましたけど……」

東郷「まあ、このゲームに関しては、友だちとワイワイやりながら、ギャグをたのしみながらプレイしてもらえばいいですね。よろしくお願いします」

シツコイ(?)くらいのギャグに注目!!

このゲームの底に流れているのは、浪速のギャグ。だから、けっこうシツコイものが多い。でもって、プレイしてると、このシツこさが、けっこう気持ちよかったりするのだ。



小説でも定吉がたのしめるぞ!!



◀定吉シリーズの文庫。①～④(角川)

定吉ってどんなヤツなんだろう!? と興味を持ったキミ。定吉は小説でもたのしむことができる。作者は、もちろん東郷隆さんで、「定吉七番は丁稚の番号」を始め、現在、全4巻が発売中だ。(角川文庫、各380～460円)

また、ゲームの原作となった「定吉七番 秀吉の黄金」は、9月に出る「太閤殿下の定吉七番」に収録予定だよ。



テヘヘ…

くわしくは、付録のてなもんや大福帳を見ておくれ!!



PC Engine

エイリアンクラッシュ

ハイパービジュアル玉遊び

異星人の口に、叩き込め

9月14日(水)
発売予定

キミは、異星人が巣くう魔界へ
果敢に挑む、宇宙いちのクラッシャーマン。
ホラーボールを巧みに操り秘密の入口からワープして、
ボーナス面でポイントをかせげ！
闇に潜むサソリもどきをおびきだし、
かたっぱしから攻撃だ！

標準小売価格5,200円

naxat soft

〒113 東京都文京区湯島3-11-8

FANTASY ZONE



ファンタジーゾーン
完全攻略(かんぜんこうりゃく)

パステルカラーのグラフィックに
コミカルな敵(てき)キャラのシューティングを
特別攻略(とくべつこうりゃく)しちゃうのだっ!!

快挙! アーケードのファンタジーゾーンが御家庭で楽しめるんだぜっ!!

その昔、やたらキレイなパステル調のグラフィックで、ゲーセンの話題を独占したファンタジーゾーンのPCエンジン版が、ついに完成したぜっ！

もちろん、あのグラフィックもほとんどそのまま再現されてるし、その上、サウンドがステレオで聞けちゃうってぇんだからスゴイ！（アーケード版は、モノラルだったもんね）

キャラの動きも忠実に移植されてるから、ゲーセンでさんざんお金を使った人にも満足できるデキになってるのだ！

発売されるまであと1ヶ月弱。それまでこの内容をよーく読んでおくと、ゲームを手に入れたときかなりラクに攻略できると思うよ。別に、暗記しなくてもいいけどさ！

オパ
よ

STORY

惑星間の通貨が乱れたのはなぜか!? そして、ファンタジーゾーンの運命は…

宇宙暦6216年。突然惑星間の公式通貨が乱れ始め、宇宙の全惑星は経済的パニックに陥った。このままでは大恐慌が起き、宇宙の平和も危うくなってしまう。

各惑星の首脳陣からなる宇宙協会（スペースギルド）が、総力を結集して調査した結果、何者かがメノン星人を操って外貨を奪わせ、それを資金にファンタジーゾーンに巨大要塞を建設中であることがわかった。

巨大要塞が完成する前に、サルファにひそむ敵の首領を倒さなければ、宇宙の平和はありえない。

やがて、スペースギルドのコンピュータがこの任務に最適な者を選び出した……。

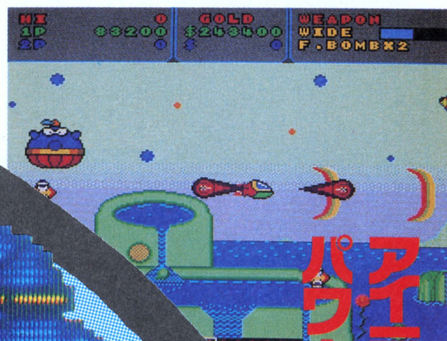
©SEGA 1986、©NEC Avenue 1988

ぼく、オパオパろしくね!

ゲームの主人公は英雄オパオパ

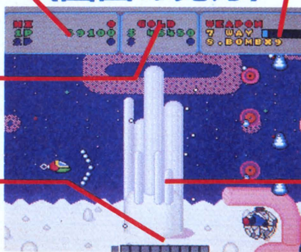
キミが操作するゲームの主人公は、英雄オパオパっていうの。そう、このページにでっかく出てるやつだ。ショップに売っているアイテムを装備していくと、どんどん強くなっていくぞ！

でも、オパオパって、いったいなんだろう？ 機械のようでもあるし、足やら羽やらはえてて、生き物みたいでもあるし……。もしかしたら、サイボーグみたいなもんかもしれないな。うんうん。



アイテムを買ってパワーアップだ!!

(画面の見方)



◆スコア
上からハイスコア、1プレイヤーのスコア、2プレイヤーのスコア。

◆お金
キミが集めた金額が表示される。たくさんあったほうがいい。

◆レーダー
赤い●は、前線基地のあるところ。枠が出ているところが現在位置。

◆使用中の武器やエンジン
現在のオパオパの装備。時間制のものは、残り時間がグラフ表示される。

◆メイン画面
ここがメイン画面だ。ゲーム中にこっから目を離すと死ぬぞ！

※画面は、開発中のものでかわることがあります。

お金をためて装備を充実しておこう!!

世の中銭やっ!!

って考え方はあんまり好きじゃないんだけど、このゲームをクリアするためには、たくさんお金を集めてきっちり装備を固めなきゃダメだ！ とくに後半のステージになってくると、基地は硬くなるし、ザコもバンバン攻撃してくる。こんなところで基本装備じゃ、あっというまに敵の餌食になっちゃうぞ！ お金は、敵や前線基地をやっつけると手に入る。お金がある一定額を越えるとショップ風船が出てくる。つかまえればお店に入れるよっ！

基本装備はちょいと貧弱!!



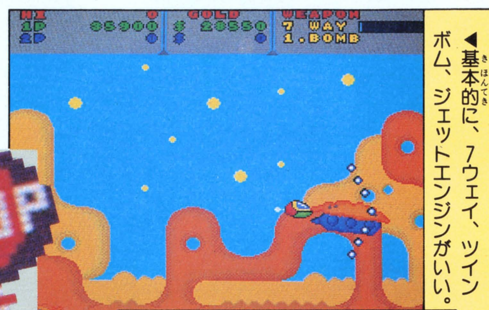
オパオパは最初、スモールウイング、ツインショット、シングルボムを持っている。少し頼りない装備だ。



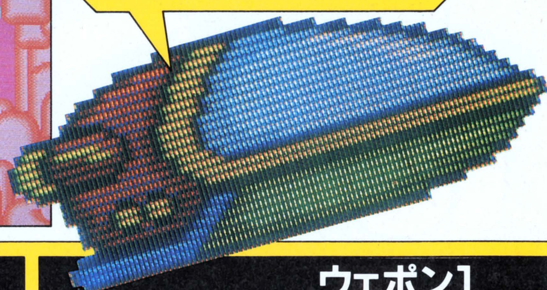
▶これがショップ風船。お金がたまると出てくる。



▶敵のボスは、お金持ちだ。倒したら素早くお金を拾おうぜ!!



◀基本的に、7ウェイ、ツインボム、ジェットエンジンがいい。



スピードアイテム

BIG WING ビッグウィング





スモールウイングよりも、少しだけ速いスピードアイテムだ。ステージ1ぐらいでは、これで充分だぜっ！

TURBO ENGINE ターボエンジン





このくらいのアイテムになると、かなり速くなる。コントロールに自信があるんなら装備してもいいかもね。

JET ENGINE ジェットエンジン





ステージ2以降は、基本的にこれで行きたいアイテムだ。慣れてくると、ちょうどいいスピードだよ。

ROCKET ENGINE ロケットエンジン



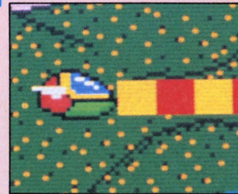


すごーく速いっっ！ これを装備すると、まず間違いなく敵に突っ込んじゃうぞ！ 買わないほうがいいよ。

ウェポン1

LASER BEAM レーザービーム

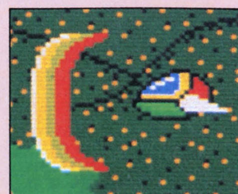




貫通性のあるレーザーが出る。真正面の敵には強力な武器。時間制なので、一定時間すぎるとなくなってしまう。

WIDE BEAM ワイドビーム





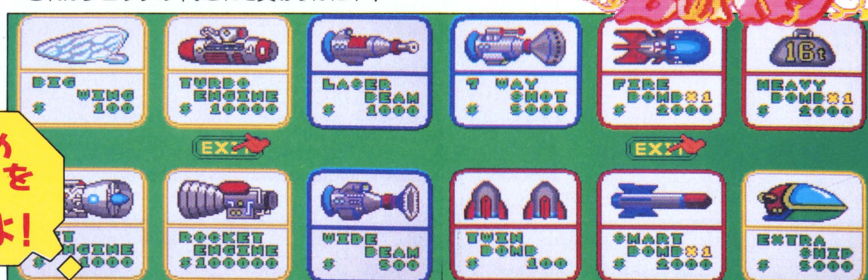
幅の広いビームが出る。ザコキャラの多いところでは、レーザーよりも役に立つ武器だよ。時間制。

ウキウキ気分で SHOPPING

ショップ風船の中は、こんなお店になっているのだ。ここでは、全部で12種類のアイテムを売っている。武器やエクストラは、買うぼとに値上りするよん。

12種類のアイテムを売ってるよ！

▼これがショップの中。どれを買おうかにゃ？

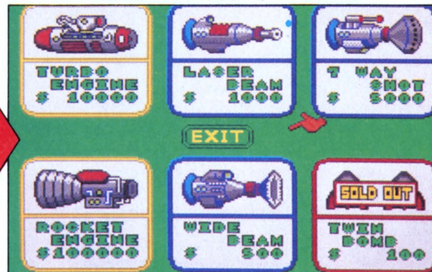


ショップ風船をつかまえて



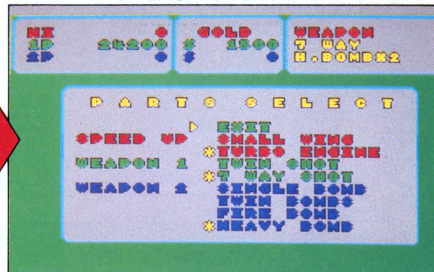
お金がたまるとショップ風船が出る。普通にプレイしていれば、ステージの最初でお目にかかれるはずだ。敵にぶつからないようにつかまえよう！

アイテムを買ったら



買いたいアイテムを選んだら、そこに指を持っていって①ボタン。中にはいくつも買えるアイテムもあるよ。EXITに合わせれば店から出られる。

セレクト画面で選ぶのだ！



店から出ると、このセレクト画面になる。ここで、買ったアイテムを装備するのだ。連射にしてると、この画面を飛ばしてしまうぞ。

(SHOT)

7WAY SHOT フウェイショット



弾が7方向に飛ぶ、強力な対空兵器！これとツインボム、ジェットエンジンで突っ走ろう！これも時間制だ。

EXTRA (1UP)

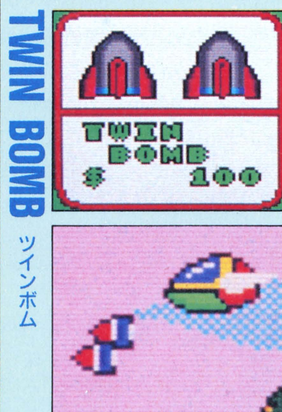
EXTRA SHIP



オパオパが一人増える。このゲームでは、唯一の1UP手段だ。たくさん買っておきたいけど、買うたびにドンドン値上りしてしまうのだ。

ウェポン2(ボム)

TWIN BOMB ツインボム



オパオパのボムが2連発になる。1面から装備していくようにしよう。前線基地を倒すのがラクになるよ！

SMART BOMB スマートボム



画面上の全ての敵にダメージをあたえる爆弾だ。ボスのクラブンガーなどに使ってみよう！

FIRE BOMB ファイヤーボム



前と後ろに飛ぶ火の玉になって、横方向の敵を全て破壊してくれる。うまく狙わないと、役に立たないよ！

HEAVY BOMB ヘビーボム



オパオパの真上から、強力な爆弾が落ちてくる。ステージ3のコバビーチや最後のボスに効果的だぜ！

STAGE 1
プラリーフ
〈緑の惑星〉



最初の世界は緑がいっぱい
カンタンにクリアできる!!

このステージは、ほんの小手調べみたいな面。敵の攻撃もそんなにてごわくないし、前線基地もすぐに壊れてくれるのだ。装備も、ツインボムとビッグウイングがあれば十分！　ステージは装備を整えたら、さっさとクリアしちゃおう！

小銭を追いかけて、敵に突っ込むパターンがよくあるので、間違ってもそんなことがないようにねっ！



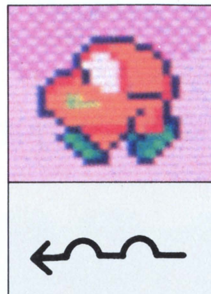
前線基地



最初の前線基地は、下のハッチからキリキリを発射する『ドラリンフラワー』。ショット16発で倒せるよ。

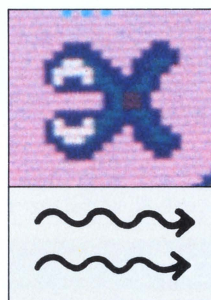
ザコキャラ

■ムーコロン



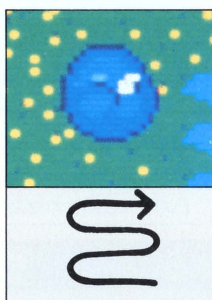
空中をヒョコヒョコ飛んでくるぞ。1匹やっつけると$50も手に入るカモだ。4匹出てくるので、全滅させて稼ごう！

■ソーサン



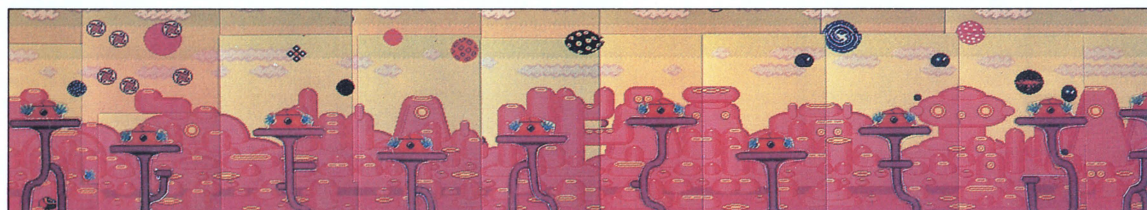
ハサミみたいな敵。2列の編隊で、ユラユラ飛んでくるのだ。いきなり速くなったりするので、横軸上にいないほうがいいぞ！

■キリキリ



ドラリンフラワーの下から出てくる。前線基地の下を通るときに、出合い頭にぶつかったりするのだ！

STAGE 2
タバスコーダ
〈火の惑星〉



このステージからイヤな敵が！
7WAYでつき進もう!!

なんと、ゲーセン版とおんなじ2重スクロールのステージなのだ！（おかげで、写真マップが作りにくいったらありゃしない）手前の背景の影に、オパオパが隠れて見えなくなっちゃうことがあるから、気をつけたほうがいいと思うよ。

あとザコキャラでいやなのが『アスオム』。コイツは、オパオパをしつっこく追いかけてくるから、早めに退治するようにしよう！



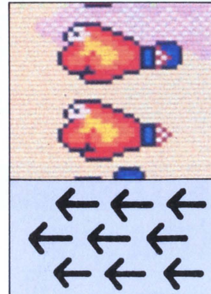
前線基地



手のひらがくっついた、ちょっとふざけた基地だ。こんどは、基地の上が開いてザコが出る。ショット32発で倒せる！

ザコキャラ

■ボテリン



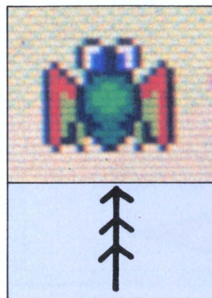
縦一列の編隊を組み、波打つように動きながら飛んでくる。上下には動かないので、ワリとラクな敵だ。

■シーソール



4匹一組で、グルグル回りながら出てくる。動きがイヤだし、弾も撃ってくる！　ちょっと強敵！

■チャンバ

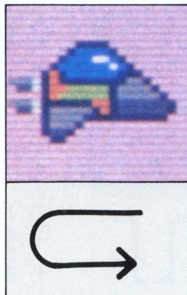


『バイバーブ』から出てくるザコ。上にむかって、ツンツン動きながら弾を撃つのだ。弾に当らないようにしよう。



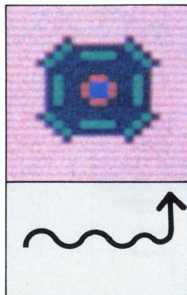
ボスキャラ攻略法

■クロン



3機編隊で登場する。スピードもまあまあ速いし、弾も撃つ。キリキリと同じように、左右を往復するように動く。

■ボッタコ



へたをすると気がつかないくらい地味なキャラ。動きもたいしたことないので、それほど気にすることもないだろう。

BOSS スタンパロン

ボスのスタンパロンは、巨大な木の切り株みたいなヤツ。通称『木』。口から、木の葉を吐いて攻撃してくるのだ。

最初のボスは木の葉をまき散らす切り株!

スタンパロンの弱点は、木の葉を吐いてくる口だ！ 木の葉の動きをよく見て、どこに逃げるのかを一瞬で考えられるようにすれば、楽勝でやっつけられるよん！

弱点	口
ほしい装備	BIG WING

前に出すぎるとダメだよ～ん!!



あんまり前に出ると、木の葉が後ろから折り返してくるぞ！

こう倒せ!

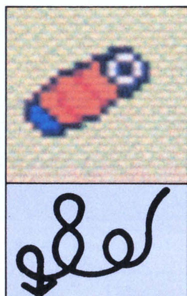


ボスの口を狙って、ひたすら連射するのだ！ 口の色が変わったらあと一息だぞ。

ボスの木の葉は、よーく見てかいくぐろう。画面の端に追い詰められないように。

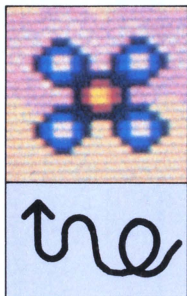
ボスキャラ攻略法

■アスオム



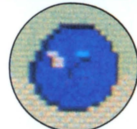
オパオパをどこまでも追いかけてくるので、とってもジャマだぞ！ 早めに全滅させておいたほうがいいぞっ！

■フローアイ



横一列につらなって、グネグネ動く。コイツもなかなかイヤな動きをするので、全滅させてしまおう！

再登場 キリキリ(ステージ1)



ステージ1に続いて、キリキリが登場する。性格は特に変わってないよん。

BOSS ボランダ

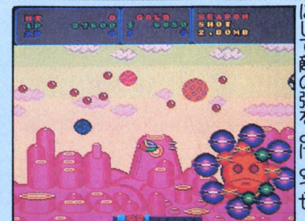
通称『太陽』。頭からいっぱい弾を吐き出す。内側の小さい玉を全部壊せばやっつけられる！

敵のはき出す弾をどうかいくぐるかがポイント

ボスの頭から出てくる弾がやっかい。コントロールに自身のない人は、ビッグウイングを装備すれば弾に突っ込むことが少ないぞ。外側の大きな玉の隙間から、内側の玉を撃とう！

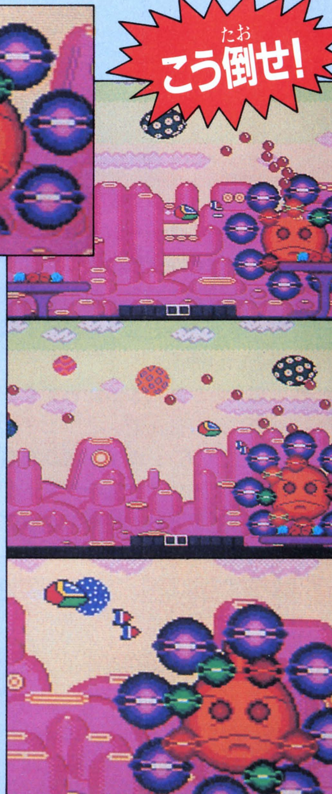
弱点	内側の玉
ほしい装備	BIG WING、TWIN BOMB

画面全体を見て動こう!!



ついボスに目が行きがちだけど、画面全体を見るようにして敵の弾をよけようぜ！

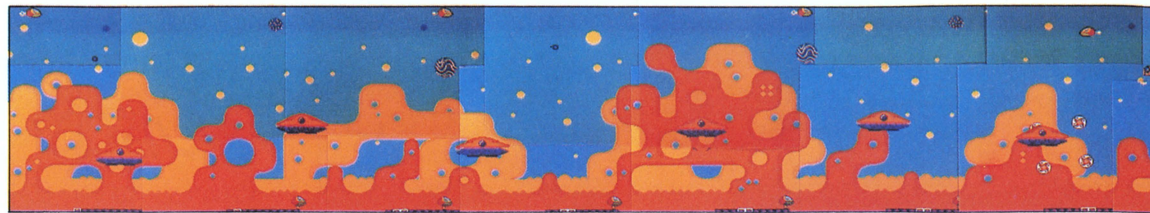
こう倒せ!



外側の大きな玉がジャマするので、うまく隙間から狙うようにして、ショットとボムを連射！

敵の攻撃がやんだらすかさず上に行き、弾を撃ってきたら、下がるように動こう。

ツインボムがあれば、この位置で撃とう！ かなりのダメージを与えられるぞ！



STAGE 3 ラデューン〈砂の惑星〉

下を通るとやられやすい 半分から上を通ろう！

3番目のステージは『砂の惑星ラデューン』っていう、どっかで聞いたことのあるようなところだ。砂の惑星だからって、エンジンに砂が詰まって操縦不能になるなんてことはないから安心していいぞっ！

このステージは、基地から出てくるボルボルが地面をピョンピョン飛び跳ねているので、上のほうを通ったほうがやられにくいよ！



前線基地

パタートン

ショットだと40発もかかるので、斜め上からツインボムも同時に撃とう！　下からボルボルが落ちてくるのだ！

ザコキャラ

■ボルボル

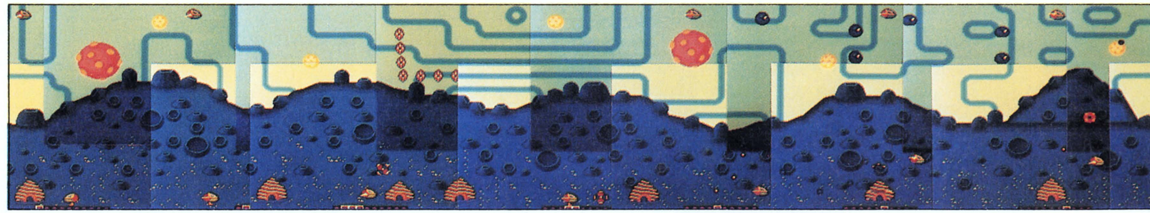
パタートンから落ちてきて、地面を飛び跳ねながら歩く。ステージの下のほうを通るときは、十分注意しよう！

■エムエフ

10機がまとまって、三角形の編隊で飛んでくる。10機が同時に弾を撃ってくるので、その前にやっつけよう！

■ゴロ

画面の端にしか現れないへんなヤツ。でも、スクロールにはしっかりくっついてきて、弾を撃つぞ！

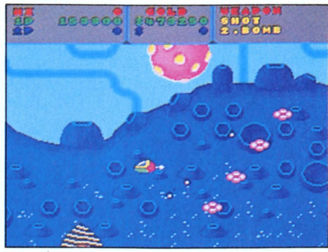


STAGE 4 ドリミッカ〈超惑星〉

前線基地は地面にある。飛ばずに歩いてクリアしよう！

ステージ4では、敵の前線基地が全部地面にへばりついている。ここでは、空中を飛ばないで、地面を歩きながら基地を破壊するといいぞ！

ステージが始まったらすぐにショップに飛び込んで、7ウェイ、ジェットエンジン、ツインボムを揃えておこう。そして地面をテケテケ走りながら連射すれば簡単にクリアできるはずだ！



前線基地

ドリンガ

この『ドリンガ』も、10発撃たなければならない。近くに寄って、ツインボムとショットの2段攻撃がいいぞ！

ザコキャラ

■エフザブ

ドリンガの上から出てくる。高さがオパオパと同じになると突っ込んでくる。歩いているぶんには気にならないよ。

■リクル

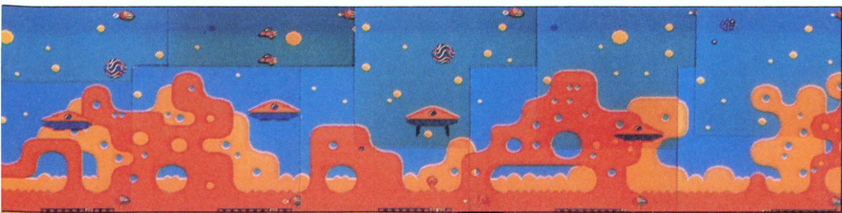
1匹で飛んできて、あれよあれよという間に8匹に分裂するのだ。

■ビリヤン

画面のすみにしか出ないキャラその2。ほうっておくと上に消えていく。

■オニャンマ

横に連なって、Zを描くように動く。地面を歩いていれば平気だぜ！



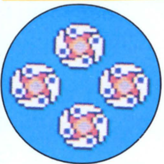
再登場

■クロン(ステージ1)



ステージ1に出てきたクロンがまた出てくる。あまりたいしたことがない敵だ！

■シーソール(ステージ2)



こちらは、ステージ2で手こずったシーソール。動きがイヤなのでちょいと注意。



ボスキャラ攻略法

ビームを撃つ順番をよく確認して攻撃!!

コバビーチは、上から下、下から上へとビームを撃ってくる。攻撃するときは、前にいるとビームにやられるので、左斜め上にツインボムでビーム砲を破壊しよう！

弱点	ビーム砲
ほしい装備	TWIN BOMB

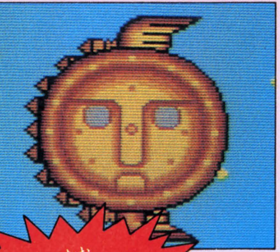
ヘビーボム攻撃



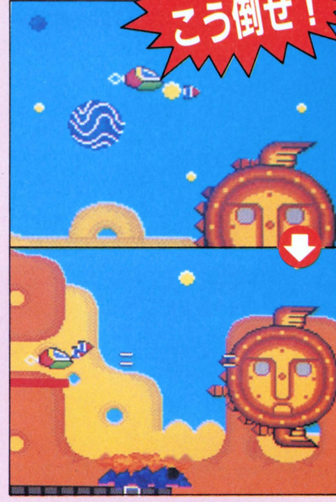
コバビーチの下にいて、ヘビーボムを撃てば一撃で倒せる。

BOSS ゴバビーチ

太陽の塔のような顔に、9本のビーム砲がついている。うかつに近づくとビームに串刺しになるぞ！ 通称『顔』。

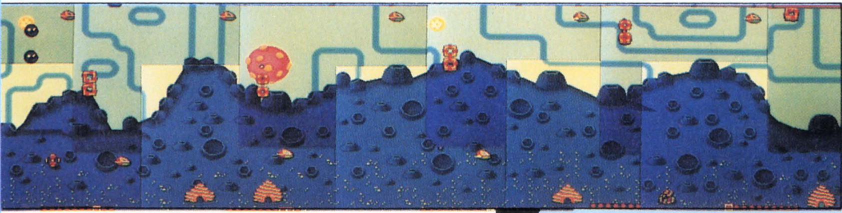


こう倒せ！



斜め左上で、ツインボムをガンガン撃ってビーム砲を壊していこう。

ショットで攻撃するときは、発射されるビームに十分気をつけて撃て！

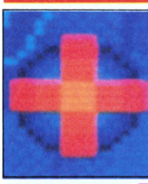


■ボント



上のほうから半円状に出現して、逆放射状に動く。コイツが出てきたら、囲まれないように注意して動こう！

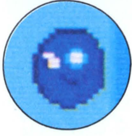
■スクエル



これもすみっこキャラなのだ！ やっぱりスクロールについてくるぞ！

再登場

■キリキリ(ステージ1)



またまた登場のキリキリ。ここでも性格はおんなじだ。ほかのザコに較べたら超カンタン！

ボスキャラ攻略法

グネグネと動く触手の動きにまどわされるな！

コイツは、触手の動きと弾の位置をしっかり見ながら連射するようにしよう！ 触手ばっかり見ていると、弾に当たっちゃうぞ！ スマートボムがあれば、簡単に倒せるよ！

弱点	触手
ほしい装備	JET ENGINE

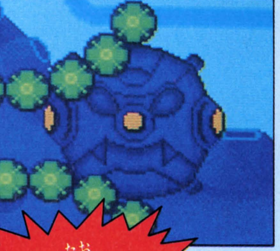
弾が見にくいので注意しよう！



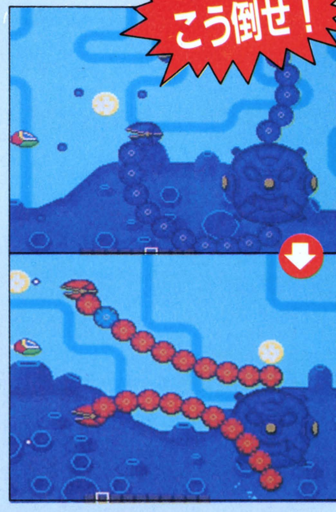
敵の弾は、背景の色に似ている。しっかり見ないとやられちゃうぞ！

BOSS クラブンガー

多関節の触手を振り回し、その先から弾を撃ってくる。触手を撃って、全部真っ赤にすればOK。通称『グネグネ』。



こう倒せ！



先に上の触手を攻撃すると、ボムのこぼれ弾で下にもダメージを与えられるぞ！

色が変わってきたら、もう少し！ 全部真っ赤にするまでがんばるのだっ！

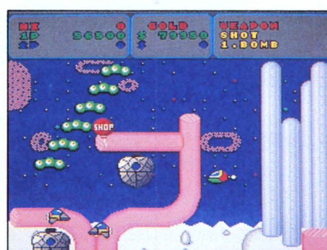
STAGE 5 ポーラリア
〈氷の惑星〉



このへんから基地が固くなってくる。連射で攻撃だ!

さて、ゲームもいよいよ後半。ステージ5は、すごく冷たそうな氷でできていて、いかにも固そうな感じなのだ! 夏場には、ぜひ行ってみたいような気もするけどね。

このへんになると、7ウェイとツインボムは必須装備。この2つがあれば、それほど苦労しなくてすむはずだ。必ず買っておくようにしよう。

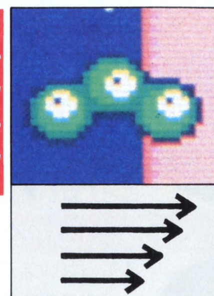


前線基地



見るからに固そうな基地。撃ってみるとやっぱり固いっ! 斜め上から、ツインボムを当てつつショットの連射だ!

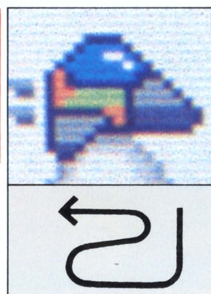
■サヤサヤ



縦一列に並んで、ゆっくりと波打つように動く。スピードは遅いけど、撃ち出す弾に注意しよう!

ザコキャラ

■クロン



今までは単なるザコキャラだったけど、このステージでは出世して、基地の中から出てくるようになったのだ。

■ジェリイ



わりと早いスピードで、鋭角的に飛んでくる。おもに画面の上のほうに出てくる。出現したら早めに全滅させよう!

STAGE 6 モクスター
〈雲の惑星〉



ザコの攻撃もキビシイ!! 敵の動きをよく見て乗りきれ!!

いままでのステージで苦労してきたザコキャラが、つぎつぎに出てくるいやな惑星。このステージでも、やっぱり7ウェイが欲しいところだ。もしも、お金が足りなくてショップが出てこなかったら、基地を倒してなんとかお金を作ろうぜっっ!

ザコがいやらしいので、ジェットエンジンなどで早めにクリアしたほうがいいぞ!



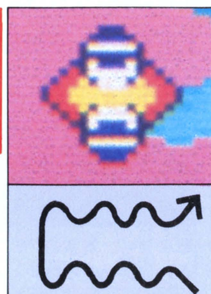
前線基地



コイツもステージ5のパッカリアンと同じくらい固いのだ。ここでも、ボムとの同時攻撃が有効だぜっつ!

ザコキャラ

■ボヨン

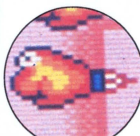


フワフワ飛びながら、しつこく追いかけてくる。出てくる前に基地を破壊するのが理想的だ。

再登場



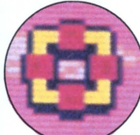
■ムーコロン
(ステージ1)
こうザコが多いと、ちょっと目ざわりなヤツだ!



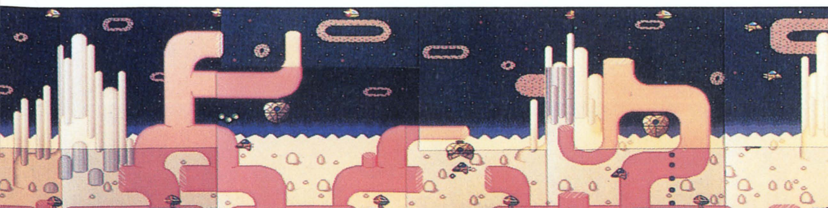
■ボテリン
(ステージ2)
あのしつっこさは変わってない! 出てきたそばから倒せ!



■エムエフ
(ステージ3)
ここでも10機編隊。相変わらずの同時攻撃がいやだ!

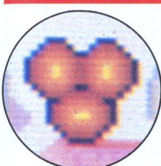


■ビリヤン
(ステージ4)
コイツは、隅キャラなので、そんなに気にしなくてもいい。



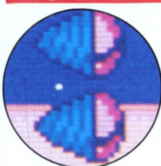
再登場

■ゴロ(ステージ3)

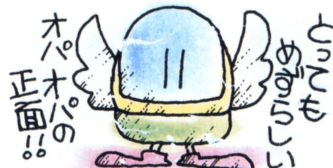


ほっとくと、画面のすみでいつまでも弾を撃っているので、早めに倒そう!

■リクル(ステージ4)

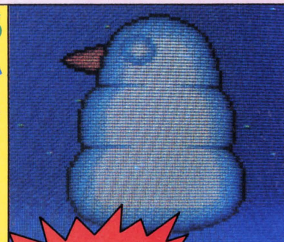


分裂攻撃のコイツは、画面の上半分に出る。上のほうを通るときは注意!



BOSS ポッポーズ

通称『ひよこ』。銘菓『ひよこ』に似てるからね。ちっちゃいのと中ぐらいのと大きいのと特大のが並んで出てくる。



ボスキャラ攻略法

ちっちゃいのから大きいのまで群れで攻撃してくる!!

コイツは、前の小さいのから順番に全滅させていかないとダメ。前列のヤツが生き残っているうちは、後ろのヤツには当たらないからね。こまめにポーズをかけながら逃げるのがいいぞ!

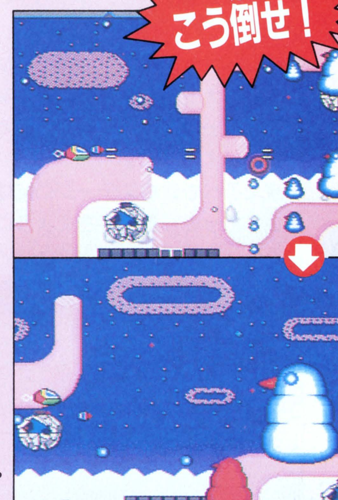
弱点	体全体
ほしい装備	7 WAY SHOT

一列ずつ倒していこう!!



7ウェイがあれば、けっこうラクに倒せるぞ。早めに前列を全滅させるのがコツだ!

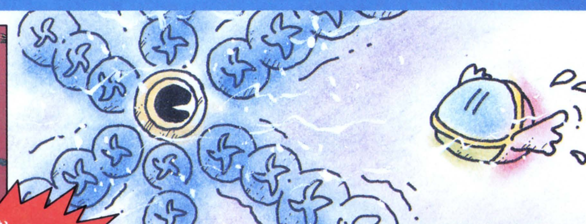
こう倒せ!



最前列の敵の弾は、かなり小さくて見にくい! しっかり弾を見分けるのだ!

3列目のヤツのときは、上のほうから攻撃。ボムのこぼれ弾が下の敵に当たる!





BOSS ウインクロン

触手を振り回して攻撃してくる。しかも、回転がだんだん早くなるのだ。通称『ぐいんぐいん』。



こう倒せ!

触手の回転に合わせながらオパオパをコントロール!

こっち側では、後ろを向いて撃ちまくるのだ!

ボスキャラ攻略法

ぐるぐるまわる触手にぶつかんないようにね!

回転する触手の間に入って目玉を撃とう。でも、うろうろしてるとすぐに触手に当たっちゃうぞ! だんだん回転が早くなるので、ターボエンジンがあるとラクだぜっっ!

弱点	目玉
ほしい装備	TURBO ENGINE・TWIN BOMB

TWIN BOMB攻撃



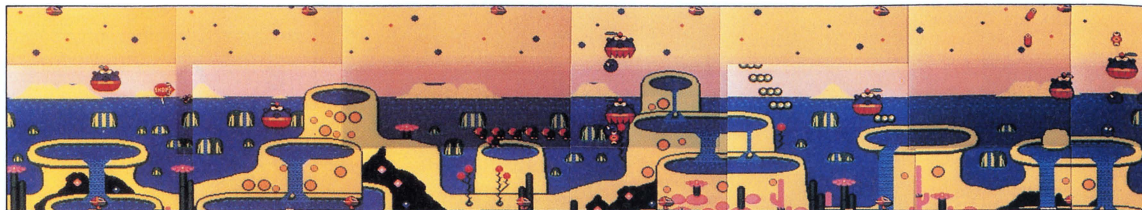
目玉の上にいるときは、ツインボムを連射しながら。ダメージを増やせるぞ。

早くなるとタイヘンだ!!



早めにケリをつけないと、回転がだんだん速くなる。とってもタイヘンっ!

STAGE 7 ポカリアス〈水の惑星〉



あと一息で最終面！ お金をたっぷり集めよう！

スクロールマップの面としては、最後のステージだ。さすがにボスも固いし、ザコも手ごわいぞ！
このステージさえクリアすればボス面のステージ8なので、こんなところでゲームオーバーなんてことにならないようにね！
来たるべき最終ステージに向けて、お金をたっぷり集めておくようにしよう！



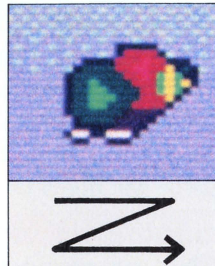
前線基地



さすがに7ステージの基地だけあって、このゲーム最大の強度をもった前線基地だ。中からは、キリキリが出現する。

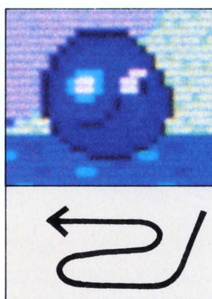
ザコキャラ

■パタパタ



高速で、ジグザグ状に飛んでくる。画面では、なんだかわかんないけど、よく見ると鳥の形なのだ！

■キリキリ



ゲーム中最多登場のキャラだ。このステージでは、再び基地から出るようになったぞ。よく弾を撃つ。

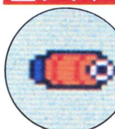
再登場

■ソーサン（ステージ1）



ステージ1からの再登場。7ウェイがあれば、それほど恐れることはない敵だ。

■アスオム（ステージ2）



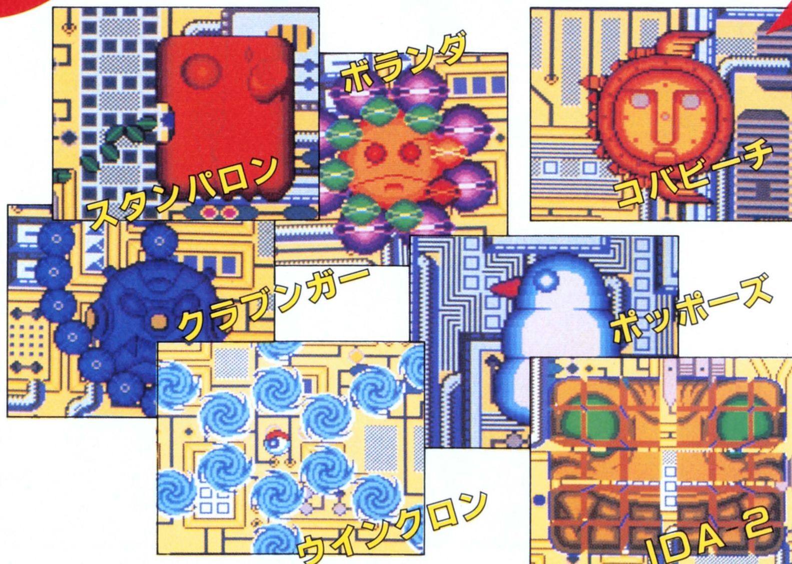
ステージは変わっても、しつっこさは変わらないっ！ 追い詰められる前に全滅させよう！

STAGE 8 サルファ〈悪霊の凝縮した惑星〉

いよいよ最終面だ！ まず、今までのボスがつぎつぎに出てくるので確実に倒そう！ ボスたちの攻撃は、少し強くなってるけどほとんど同じ攻略法でOK！ 装備に自信がなかったら、ショップで買物だっっっ！

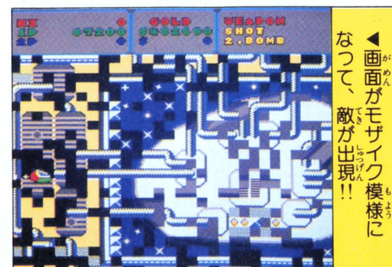
いよいよ敵の本拠地！ 最後のボスとは……

ボスキャラ大集合だ!!

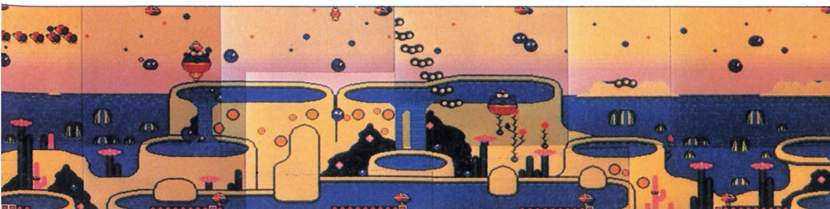


そして最終決戦！

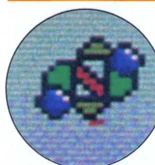
7匹のボスキャラを撃破すると、ついに最後の大ボスと対決っ！ なんと、敵の黒幕は、オパオパそっくりのオパオパのとーちゃんだったっっっ！（が〜ん！）
「なぜ、とーちゃんが悪の道に……！」
苦悩するオパオパだが、ファンタジーゾーンに平和を取り戻すためには、どうしてもコイツを倒さないとならないのだ！



◀画面がモザイク模様になって、敵が出現!!

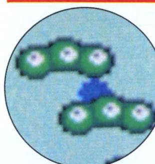


■ボント(ステージ4)



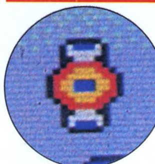
上の方から出現して、だんだん集まってくる。中央でかたまったところを狙おう！

■サヤサヤ(ステージ5)



アオムシみたいなヘンなヤツ。けっこう弾を吐いてくる。やっつけてしまったほうがラク。

■ボヨン(ステージ6)



コイツはほおっておくとキケン！見かけたら、すぐにやっつけておくようにしようぜっ。

ボスキャラ攻略法

はさまれないよう気をつけてまわり込め！

コイツは、面積がかなりデカイくせに、バラバラに分裂したり合体するとんでもないヤツだ。合体してるときしかダメージを与えられないので、すばやく回り込んで連射するテクニックが必要だ！

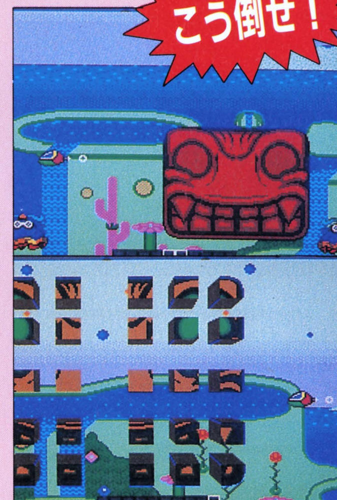
弱点	体全体(合体時)
ほしい装備	7WAY SHOT、JET ENGINE

BOSS IDA-2

アイダ・ツーと読む。分裂合体を繰り返して攻撃してくるのだ。はさまれるとアウトだぞ！通称『バラバラ』。



こう倒せ！



合体してるときは、ガンガン撃ちまくろう！ ボムも当たるようにするといいぞ。

分裂したら、すばやくよける。タイミングを覚えてしまえばコッチのもんだ！

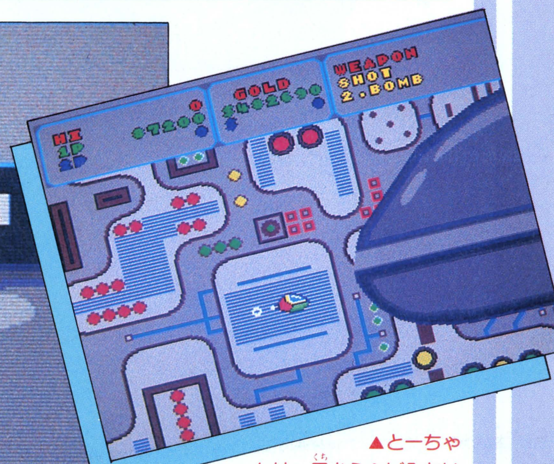
はさまれるとアウトだ！



真ん中で動いていると、ボスの破片にはさまれてしまうぞ。



オパオパの父登場!!



▲とーちゃんは、口からヘビみたいな物を出して攻撃してくる。中でも6本目が強敵だ！ エンディングは感動的だぜっ!!

キミは、感動のエンディングを見られるか!?

今秋、発売決定! ニューマシン、CDロムプレイヤーの全性能を解明する!!

CDロ

ALL ABOUT



◀CDロム発表会。次々繰り広げられる本体験ゾーンに驚きの声があがる!

『去る6月14日、東京の三田にある日本電気ホームエレクトロニクスに、大勢のマスコミがつめかけた。そう、噂のニューマシン・PCエンジン用CDロムの発表会が、行われたのだ。会場には多くのモニターとスピーカーがセッティングされ、天外魔境の一部と、グラフィックとサウンドを詰め込んだデモンストレーション用のソフトが流されていた。それはまさに、ゲームの新しい時代を予感させる光景であった』

というわけで、情報にめざといキミなら、もう新聞の経済欄やいろんな雑誌で見てると思うけど、右にあるのがあこがれのCDロムシステム。

写真は、CDロムプレイヤーとPCエンジンをセットしたところで、実際に発売されるのはCDロムプレイヤーとインターフェイスユニットのセット。(バラ売りはしないそうだ)

さて、肝心のお値段と発売日のほうなんだけど、まず値段が約6万円の予定。うーん、ちょっと高いような気もするけど、音楽用のCDとしても使えるし、ビジネス用のに較べたらぐーんと安いし、X'masとお年玉でなんとかなるんじゃないかなぁ。

発売のほうは、10月上旬ぐらいになりそう。『天外魔境』『ファイティングストリート』『ビックリマン大事界』の3本同時発売の予定だ!



■インターフェイスユニット

CDロムプレイヤーとPCエンジンを接続するためのユニット。この中に、バックアップ用のRAMが入っている。また、移動用のキャリングハンドルもついているぞ。

RF出力がつぶされているので、残念ながらアンテナ線にはつなげなくなっている。

ここにCDを入れる

▼おもちゃショーにも展示されていた。ここでもモチロン大人気!



■PCエンジン本体

PCエンジンは、こっち側に差し込むのだ。インターフェイスユニットとは、PCエンジン本体の後ろにある69PINのコネクターで接続される。手前にあるパワースイッチをスライドさせると、本体の電源も入るようになっているぞ。

ムの全貌

前々からいろんなウワサが飛び交っていたCDロムの全貌が、ついに明らかになったぞ！
ソフトの方も開発順調で、10月頃には本体と3本のソフトが同時発売される予定だ。

C D - R O M A TO Z

■CDプレイヤー

これがCDロムプレイヤー。PCエンジンと同じように、インターフェイスユニットから取り外すこともできるのだ。

■AVアダプター

インターフェイスユニットの出力としては、RCA－PINジャックの音声出力（L，R）と、画像用のコンポジット（ビデオ）出力が用意されている。

■立ち上げ用ROM

ここには、CDロムのソフトを立ち上げるためのロムカードを差し込む。この中には立ち上げ用ソフトのほか、第一水準程度の漢字ロム、音楽CD盤をプログラム選曲するためのソフトなどが入っている。

CDロムプレイヤーの主な仕様

PCエンジンCDロムシステムの主な仕様は、下のスペック表にあるとおり。

CDロムプレイヤーは、単体で音楽用CDプレイヤーとして使ったときのために、ステレオミニジャックのヘッドホン端子と同じくライン端子、それにヘッドホン用のボリュームがついている。また、操作キーはPLAY／PAUSE，STOP，◀◀，▶▶のSKIP，REPEATの5種類。ランダム選曲などの機能はPCエンジンと組み合わせることによって、かなり高度なことまで可能だ。

インターフェイスのほうは、中にバックアップ用のRAMが入っている。これがあれば、途中経過をこの中にセーブしておけるから、もう面倒なパスワードとはおさらばできるぜ！

また、ビデオ出力しかないので、今までみたいにTVアンテナにはつなげないぞ！

スペック表

これが、CDロムシステムのスペック。この中にあるインターフェイスという項目は、コネクター回りのことだよ。

〈CDプレイヤー〉

〈出力端子〉	ヘッドホン出力端子(3.5Φ ステレオミニジャック) ライン出力端子(3.5Φ ステレオミニジャック)
〈コントロール類〉	ヘッドホン出力レベル調整ツマミ
〈インターフェイス〉	30PIN専用コネクタ CPUバス信号、データバス信号、オーディオ信号、他
〈電　源〉	ACアダプタ方式　電圧　DC＋９V 電流　450mA
〈本体寸法〉	142(巾)×42.5(高)×138(奥行)mm
〈重　量〉	400g

〈インターフェイスユニット〉

〈表示機能〉	LEDランプ　POWER
〈出力端子〉	オーディオ出力(L／R)　RCA-PIN　TYPE×２ コンポジット出力　RCA-PIN　TYPE×１
〈インターフェイス〉	69PIN　専用コネクタ　PCEngine接続用 30PIN　専用コネクタ　コンパクトCD-ROMプレーヤ接続用
〈電　源〉	ACアダプタ方式　電圧　DC＋９V 電流　1.45A(装置全体)
〈本体寸法〉	302(巾)×63(高)×226(奥行)mm
〈重　量〉	1.1kg

〈性能仕様〉	AD PCM音声合成　モノラル サンプリング周波数　32kHzの1/2〜1/16(整数比) データビット長　4bit 内蔵RAM CPUバス接続　64kByte AD PCM/バッファ　128k×4bit バックアップ用　2kByte (スーパーキャパシタ方式)

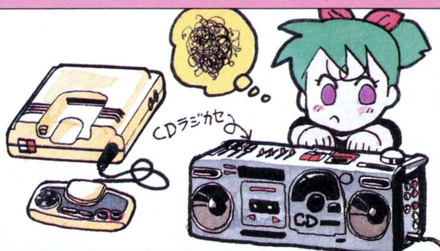
よくわからない人のためのCDロムQ&A

Q 今持ってるCDをつないで使えますか?

A CDロム用のプレイヤーは、音楽用のCDよりもずぅっと精度の高いものなんだ。だから、普通の音楽用のCDをつなぐのは、ちょっと無理。中の仕組みもかなり違うし。

うまくいけば、家にあるCDで天外魔境とか遊ぼうと思ったんでしょ。発想はなかなかよかったんだけど、うーん、残念だったねぇ!

あっ、そうそう、PCエンジン用のCDロムプレイヤーでは、音楽のCDもバッチリかけられるからねっっ!



Q CDプレイヤーの部分は、持ち運びできるの!

A おっと、またまた残念な質問だ。このCDロムプレイヤーは、バッテリー内蔵タイプじゃなく、ACアダプターから電源を取るようになっているのだ。だから、ディスクマンみたいに持ち運びながら音楽を聞くっていうのはできないんだよね。

でも、ちゃんと規格に合ったバッテリーを別に用意すれば、少し重くなるけど不可能じゃないと思うよ。

あっ、音楽を聞かないで単に持ち運ぶんなら、いくらでも持ち運べるぞ!



Q 普通のフロッピーディスクとは違うの?

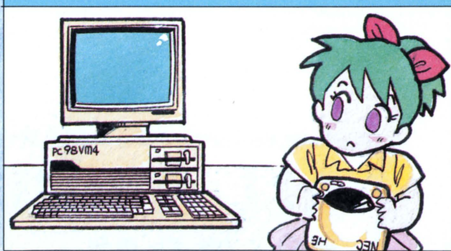
A うん、全然違うんだ。まず第一に容量が違うでしょ。(2HDタイプのフロッピーで1メガバイト、CDロムは540メガバイト)それに、フロッピーには、後からデータを書込むことができるけど(ゲーム途中のセーブなど)CDロムは、データを読み出すこと専門で書込むことができないんだ。もっとも今では、データを書込める追記型CDロム(一般には、追記型光ディスクって呼んでる)も出てるけど、ものすごーく高い!



Q このCDロムを98につないで使いたいっ!

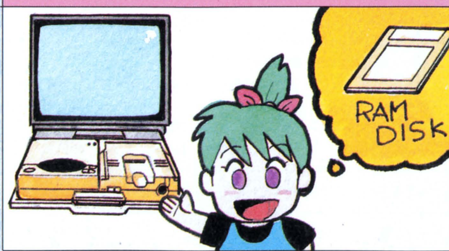
A なるほど、ようするに、NECのパソコン・PC-9801シリーズのビジネス用CDロムの変わりに、このPCエンジンのやつを使っちゃおうと思ってるんだ。

たしかに、ビジネス用のやつに較べたら、こっちのほうがずぅーと安いもんね。でも、ダメなの! あっちのCDロムとは、コンパチビリティー(互換性)がないんだって。だから、PCエンジンのCDソフトを98のCDロムにかけてもダメだよん!



Q アクセスがかなり多いと聞きましたが……。

A ふーん、くわしいじゃん。確かに、今サンプルとしてデモ用に作られているソフトは、ちょくちょくアクセスするんだけど、これはソフトの作り方次第で、かなり少なくさせること(プレイしてて気にならないほどに)ができるんだって。それに、そのうち立ち上げ用のカードに、1メガなり2メガなりのRAMディスクを内蔵したものができると思うよ。そうすれば、アクセス回数なんかぐーんと減っちゃうぜ!

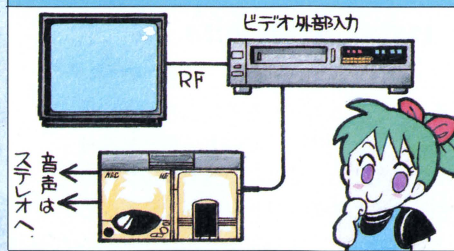


Q うちのTVには、ビデオ入力がないんだけど…。

A このCDロムシステムからは、ビデオ信号しか出てないんだ。でも、もしキミがビデオデッキを持ってたら、まだ望みはある!

CDロムシステムのビデオ出力を、ビデオの外部入力に接続、ビデオとテレビは、RFコードでつなげばいい。ビデオの入力切り換えを外部にすればバッチリだぜ!

ただし、遊び終わったら入力切り換えを元に戻しておくこと。そのまま留守録にすると、あとで泣いちゃうぞ!



開発スタッフに聞く!!
CDロムの長所と短所は？

実際にCDロムを製作中のプログラマーたちは、CDロムについて、どんな意見を持っているのか？　そんな疑問をブツけてみた。

答えてくれたのは、第1号でもお世話になった、ハドソンの中本プログラマー。

CDロムの長所は？　そして短所はあるのだろうか？

――今回も、よろしくお願いします。で、さっそくですが、実際にCDロムを製作していて、何か感じたことなどありますか？

「いや～、なにしろ初めてのことなんで、けっこう大変ですね。メモリー容量が今までの2000倍だから、作る方も気合いを入れてやってかないと。とにかく500メガっていうのはハンパじゃないです」

――製作期間なんかもけっこうかかります？

「そうですね。従来のカードロムの2～3倍はかかってるんじゃないですかね」

――それは入力するデータが増えたため？

「それも確かにあるんですけど、オリジナルのゲームを作る場合なんかは、CDロムの容量に見合うだけのゲームの枠組を考え出すのも、けっこう時間のかかる作業でしょうね」

――単純に2000倍のスケールを持ったゲーム、たとえばRPGを考え出すとなると、とんでもなく大変ですもんね。

「ええ。それは、CDロムというメディアの問題ではなく、作る側・ゲームデザイナーの問題になるでしょうけど」

――そう考えてみると、CDロムの可能性はゲームデザイナー次第ということですかね。

「まあ、そういった言い方もできますね。

CDロムは容量にしろサウンドにしろ、性能としてはすばらしいものは持っている。で、そのすばらしさを十分に活かすのに、ボクたちは、現在苦労している最中といったところですね」

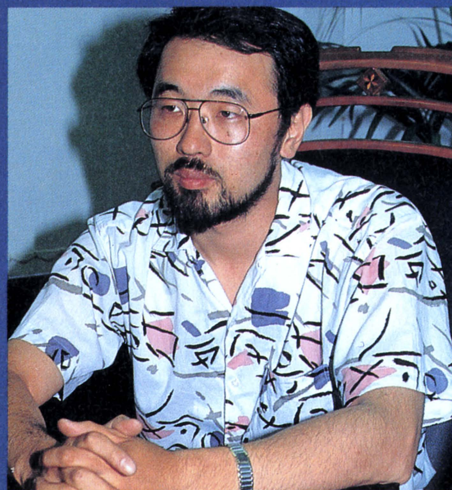
――あと、CDロムシステムを考える上で、インターフェイスユニット内のRAMが容量的に少ないのではないか、という声もありますけれど？

「確かに、少ないと感じる人はいるでしょうね。ボク自身も、RAMが32キロ（製品は8キロ）あればいいなぁと考えてはいたんですが、32キロのRAMをつけるとなると、システムの値段がかなり上がってしまうんですよ。

でも、8キロのRAMでもかなりのことはやれると思います。実際に何作かゲームを作っているうちに、いろんな工夫も見つかるでしょうしね。

とにかく、現時点では、長所・短所というよりも、CDロムには測り知れない可能性がある、ということですよね。短所と思えるようなことも、必ず、将来は克服して行けるんじゃないかな」

――わかりました。読者のみんなも、CDロムにはかなり期待しているので、その可能性を十分に活かしたすばらしいゲームを作ってください。今日はどうもありがとうございました。



中本プログラマー●プロフィール

ハドソン、プログラマー軍団のドン。29歳。PCエンジンについて、もっとも詳しい人のひとり。最近、ふたり目の男の子が生まれた。

CDロムに対する他のメーカーの声

各社、企画開発中！

NCS

確かに、500メガを越えるロムはとても魅力的ですが、インターフェイスユニットに内蔵されているRAMが8Kしかないため、完全にパソコンのRPG以上のものを作るのは、少々難がありそうです。CDロムのゲームに関しては、現在検討中ですが、やはりRPGなんかがおもしろそうですね。

マイクロキャビン

今までのように、容量不足で悩まされることがなくなるでしょう。しかしその反面、CDロムの性能を100%使ったソフトを開発するのは、とても大変な仕事になると思います。ソフトは、アニメ処理をふんだんに取り入れたアドベンチャーができたらおもしろいと思いますが、製作に数十年かかってしまうのではないでしょうか。まぁ、商売は抜きにして、CDロムを100%生かしたゲームが理想でしょう。

ビデオシステム

CDロムは、コア構想の中でも注目してきました。アーケードの開発会社である当社にとって、メモリー容量の制限は企画の障害となります。もちろん、メモリー容量とゲームのおもしろさが比例するわけではありませんが、自由な発想と多数のアイディアを生かしたゲームが作れると思っています。CDロムに関しましては、ストーリーだけでなくグラフィック・サウンドにも重点を置いたゲームを企画中です。

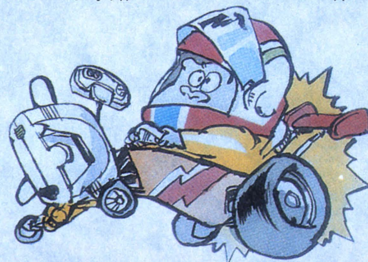
ビクター音産

ロムやディスクに較べて圧倒的な容量が収録されることにより、ゲームを含めて新しいものが登場するでしょう。ただ、開発費などの大きさと、一般ユーザーへの広がりがビジネスとしてどの程度成り立って行くのかが注目されると思います。現在は、具体的なソフトを考えるに至っていませんが、レコード会社ならではの音／音楽に重点を置いたソフトが一つの方向として考えられるでしょう。

CDロムに関する疑問大募集！

CDロムのことがまだよくわからない人のために疑問・質問を大募集しちゃうぞ！CDロムに関してわからないことがあったら、どんどんハガキを送ってね！

《宛先》〒101-01　東京都千代田区一ツ橋2-3-1 小学館　PCエンジンCDロム係



大容量とCDサウンドで新しいゲームの世界を開く! CDロム

画面もスクロールも一新! 話題のRPG完成直前

天外魔境

ハドソンより 今秋発売予定 (価格未定)

第1号で紹介した「天外魔境」が、ここにきて、ガラッと変身!
ストーリーはそのままだが、画面構成やスクロールが下で紹介するように変更された!!
まあ、前回紹介したものは、言わばCDロムのプロモーション用として製作されたのに対し、新バージョンはゲームとしてバランスのとれた形に落ち着いた、というのが、この変更の真相だろう。
それではさっそく、最新画面を見てみよう。!!

開発室直送レポート 「天外魔境」はこんな画面構成になる予定

移動マップモード



画面構成がもっとも大きく変わったが、このマップモード。従来のソフトが、全面マップになっていたのに対し、新バージョンは、分割された画面の中にマップが入っている。
メインマップの部分は、通常は上から見たタイプ。村の中に入ると、横(というかななめ)から見たタイプに切り変わる。



画面下部のステータス表示を見ているだけで、いかにもRPGっていう感じが、ヒシヒシ伝わってくるぞ。

会話モード



会話モードは、画面自体はそう変更されていない。(上の画面を見ればわかるよね)
では変わったのはどこかというと、会話そのもの。従来は、すべての会話がCDサウンド(声優による声)で行われたのに対し、新バージョンは、基本は文字によるメッセージのみ。ポイントでだけ、生の声を用いるようになった。これは、ゲーム中に会話をスキップしたくなることなどを考えると、当然のことだろう。



左は、村人との会話画面だ。

バトルモード



バトルモードは、今回が初公開!!
上半分が背景つきの敵キャラ画面。ここで敵がアニメーションする! 下はアクション画面で、ここで、カンタンなバトルがくり広げられることになる。
左に開いているウインドウは、主人公ジライアが術を使う時に開く。
スタッフの話では、「天外魔境は、ADVの要素が濃いRPGにしたい」とのことで、経験値上げにともなうメンドくささは少なくなるそうだ。





敵がアニメーションする!!

ソフト最新情報

CDプレイヤーもソフトなければタダの箱──実篤、というわけで、ハードと同時発売予定ソフトの緊急情報!! こんなにたくさんの写真を載載するのは本誌が初めてだぜ!!



多彩な突き!蹴り!そして必殺拳!!
人気ケンカアクションの登場だ!!

ファイティングストリート

ハドソンより
今秋発売予定
(価格未定)

こちらは、アーケードからの移植モノ。(オリジナルは、カプコンの『ストリートファイター』)

ケンカ空手のアクションゲームで、CDロムの巨大容量を活用し、ぼう大な数のアクションパターンを完璧に、PCエンジンで再現している。

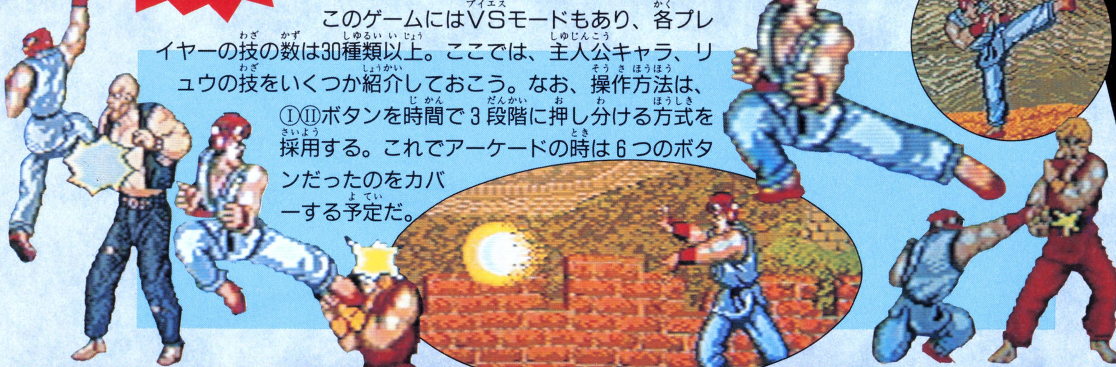
ファンなら知ってる、波動拳、旋風脚、そして昇竜拳も、みごとなまでにオリジナルそのままだ。



▶タイトル画面の一部。見おぼえあるでしょ!

計30種類の技がうなる!!

このゲームにはVSモードもあり、各プレイヤーの技の数は30種類以上。ここでは、主人公キャラ、リュウの技をいくつか紹介しておこう。なお、操作方法は、ⅠⅡボタンを時間で3段階に押し分ける方式を採用する。これでアーケードの時は6つのボタンだったのをカバーする予定だ。





敵を打ちのめした時に出る画面も、オリジナルそのまま。タラ〜リと流れ出る血もリアルなのだ!

BGも美しい!

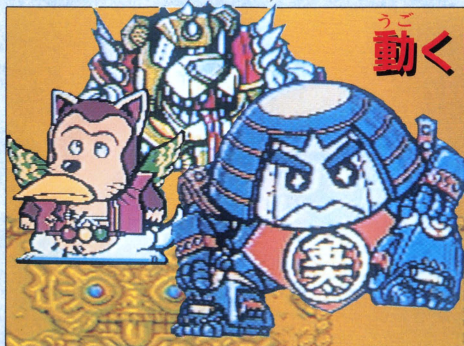
戦いの舞台もいろいろ。中国、アメリカ、日本など、BGもとっても美しい!!











動く!しゃべる!ビックリマン辞典

ビックリマン大事界

ハドソンより
今秋発売予定
(価格未定)

ビックリマンの世界を1枚に収めたCDロムも進行中!

全キャラのアニメが、次々にCDに取り込まれている最中だ。

少しゲームっぽい要素も入る予定だそうだよ。



■アイドルCDも進行中!!

アイドルCDの画面写真は、今回は残念ながらパス。ただし、作業はバッチリ進行中。第3号では、アイドルの名前を含めて、その内容を発表できると思う。では、それまで、いろいろ想像しながら待っててね。



KAMAKIRI

KARUKAMA

[KK-260B] Aluminum Hybrid Frame, Belt Drive, Ceramic Coated Rim & Self Centering Brake, Size26, 5 Color Variation, Price¥45,800.

ブリヂストンサイクル



ブリヂストンサイクル株式会社
本社：東京都中央区日本橋3-5-14 TEL(03)274-3411

イタルトコロ
カルイ。



乗って軽〜い
ベルトドライブ
ブリヂストン独自のフローティングギヤ方式。
だから、ペダルの踏み心地が
よりやさしく、軽いのだ。

持って軽〜い
アルミハイブリッドフレーム
アルミパイプの採用により、
大幅な軽量化を実現。
だから、持って軽いのだ。

ブレーキも軽〜い
セラミックコーテッドリム
リムにセラミックをコーティング。
水切れがよく、雨の日も安心の制動力。
だから、365日ブレーキは軽やかに、よくキクのだ。

カマキリ カルカマ
〈KK-260B〉標準現金販売価格¥45,800
(他にソフトマチック1-2-3装着・KK-263B¥49,800もあります。)
サイズ26／カラー：ホワイト&アルマイト・クロ・M.ノースカーボン・
P.Cグリーン・P.Bブラウン
「カマキリ」および「KAMAKIRI」はブリヂストンサイクルの登録商標です。

軽さの時代

BRIDGESTONE

PCエンジンMAN

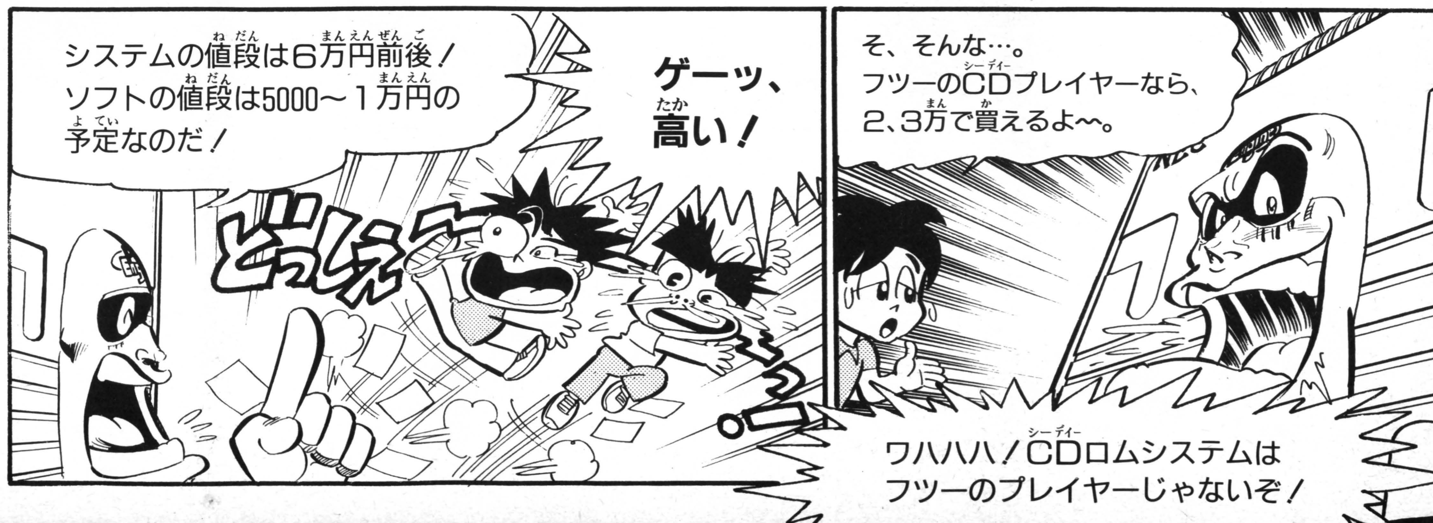
CDロムからくり講座

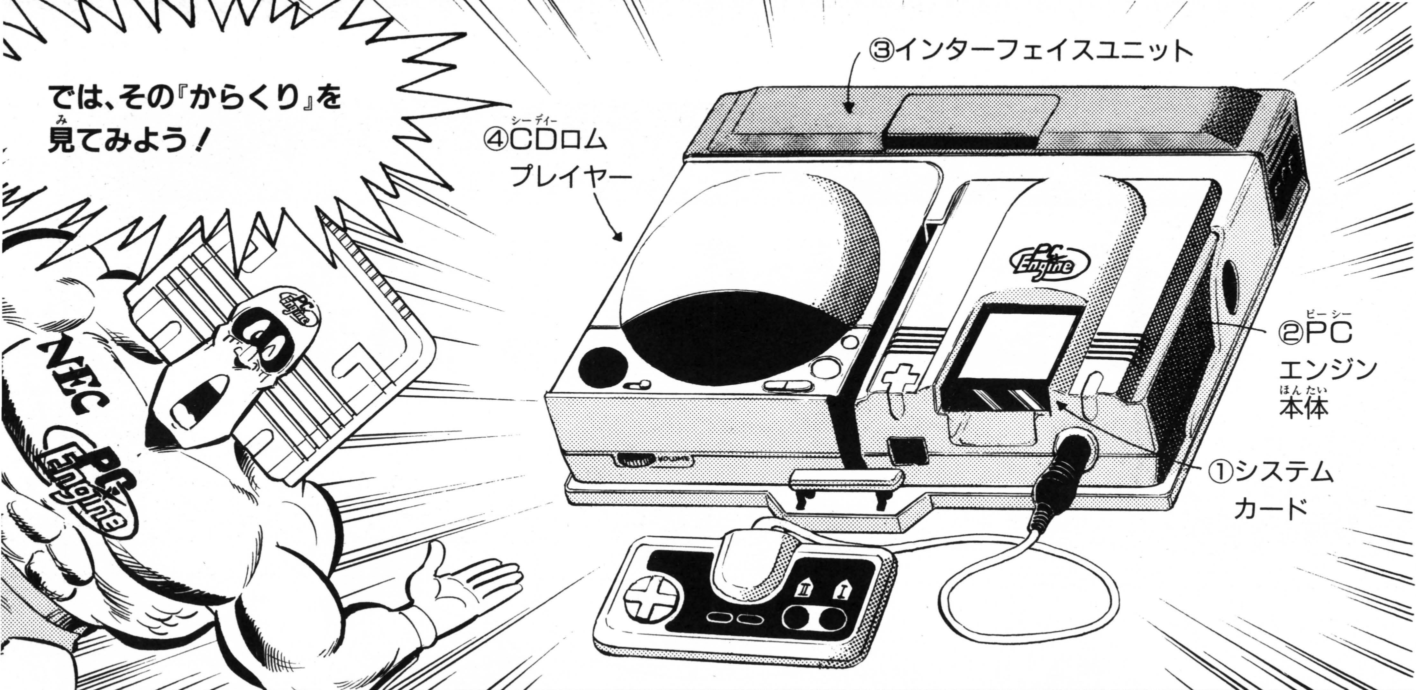
今月は、CDロムシステムのからくりを大解明して紹介するぞ！

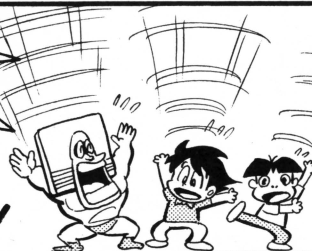


PC猿人ゴリことうおりゃー大橋と蛮人工房

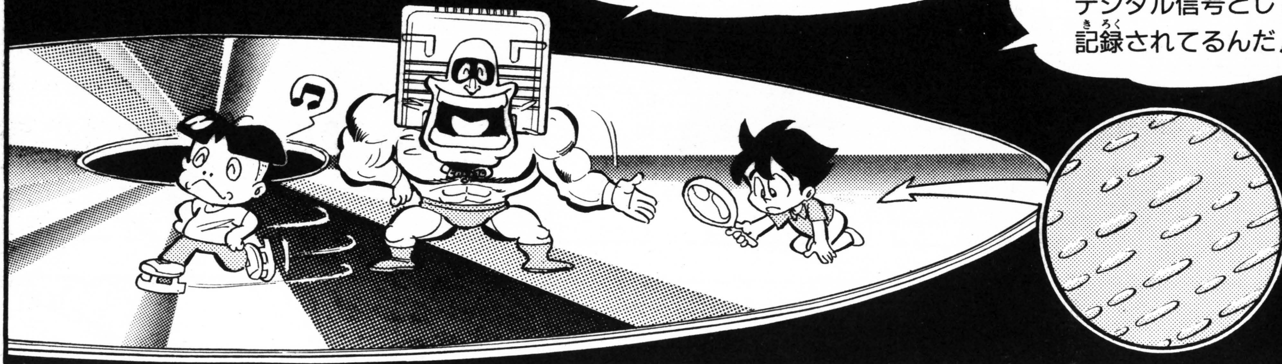








むかしNHKでやってた連続アニメ「ミクロ決死隊」、好きだったんだよな〜。誰も知らねーか!!





ジャーン！
ワシら、音楽データ班！

ボクたち、
ゲームのプログラム
データ！

いっぱい
いるのだ！

PCエンジン本体にシステムカードを
入れCDロムプレイヤーにCDロムを
セットすると…、

システムが作動し、
PCエンジン本体がシステム全体の
司令室の役割をはたす！

このさい、ワシが
司令官だ！

エ〜では、ゲームを始める！
ゲームの“はじまり”のところの
データくんたち起立〜！

スック！

PCエンジン
本体
(司令室)

RAM

ゴョ

ゴョ

インターフェイスユニット

CDロムプレイヤー

あ〜オレたちだ！

なんだコレ？
スライムか？

インターフェイスユニットのRAM！
変身せよ！

ゲ〜!!なんだなんだ？

どひーっ!!

RAM

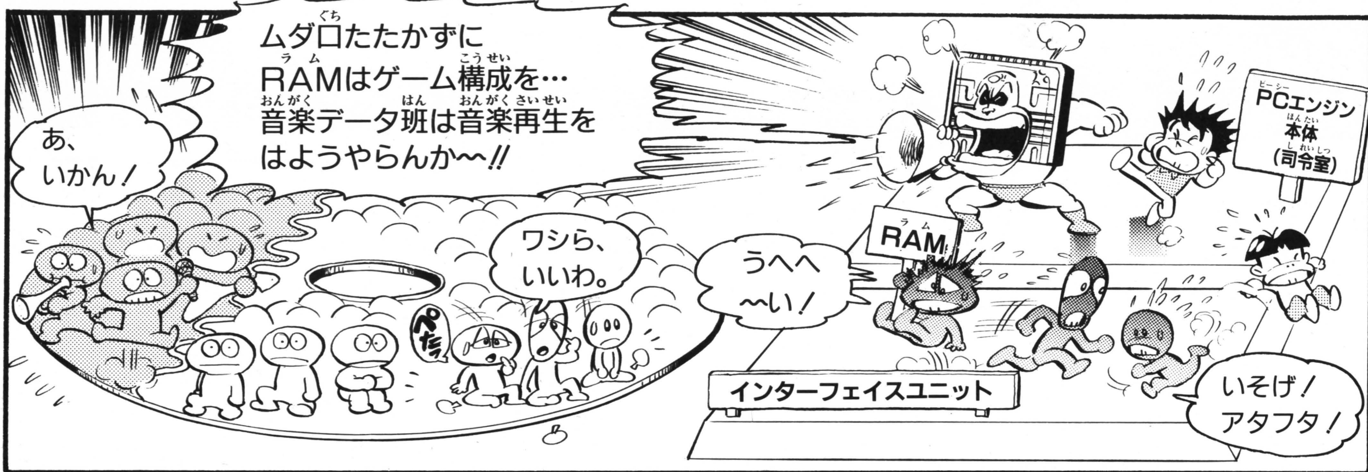
インターフェイスユニット

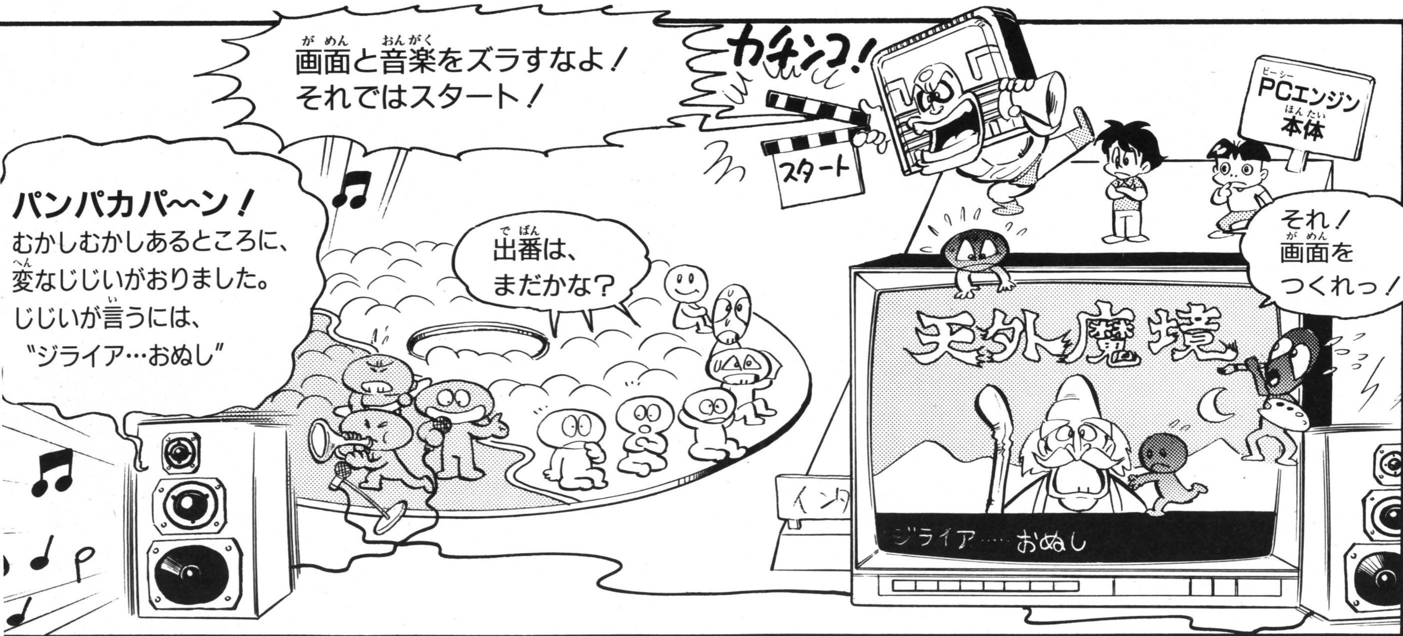
シバババババ…

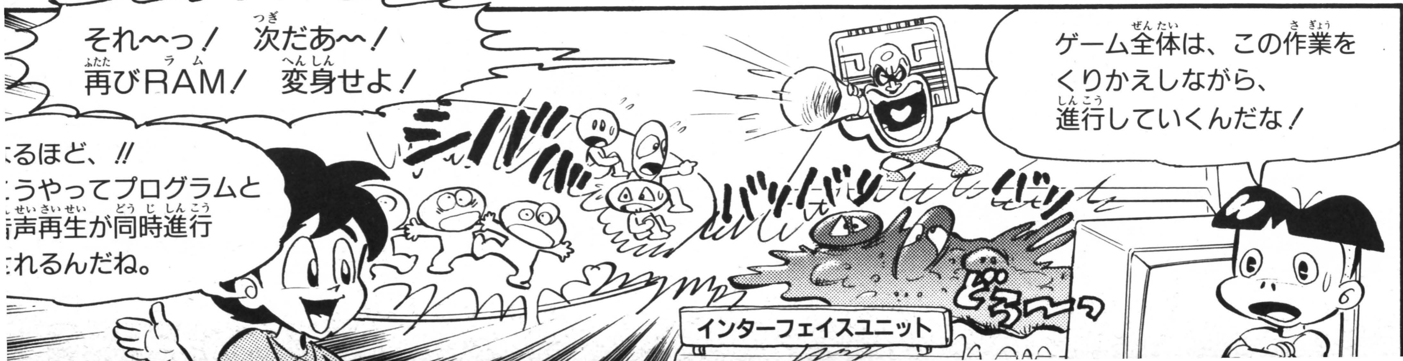
RAMとは？ Randam Access Memoryの略。ROMが読み出ししかできないのに対して、RAMは書き込む（書き変える）ことができる。このシステムでは、CDロムの情報を1度RAMに入れて、PCエンジン本体に伝えている。



この状態で、CDロムに入っているデータが整理し直され、普通のカードと同じようにゲームができるのである。







わかってくれたか、
このCDロムのシステムを！

はあ、
おぼろげ
ながら、

なでなで

ウウウ、
苦労して説明した
かいがあった…
じ〜ん！

また記録データの
“読みとり精度”の点でも、
フツーのCDプレイヤーとは
ケタはずれに差をつけている！

NEC

エラー1回で、
ゲームは
パーだもんね！

CDロムプレイヤーとフツーのCDのちがい

ふつうのCDの場合、だいたい1万回に1回程度の読みとりエラーを起こしており、その精度ではゲームを動かすことができない。(もし、ふつうのCDを使うと、1秒に1回エラーが起こる計算になり、バグだらけになってしまう。)それに対し、CDロムの精度は、比較にならないほど高い。CDロムは、パソコンでも使われているが、その値段は15万円前後。10万円を切ったのは、これが世界で初めてだ。

アホの作者も苦労したんだ…

そして“自動補正機能”もある！
少々CDロムにキズがついても、
コンピュータが補正して
プログラムを正しく読みとるのだ！

スゴイ！

そうだ！
PCエンジンマン！
あんたの顔も自動補正
したら？

ギヒヒ…

注意★だからといって、ワザとキズをつけちゃいけないゾ〜〜！

なに〜〜っ！

というワケで、…
CDロムの“からくり”
読者のみんなも
わかってくれたかな？

このコーナーでは
みなさんの質問、意見を
募集してます。
どしどしおよせください。

チャンチャン…で
つづく

スーパーリアルスターソルジャー

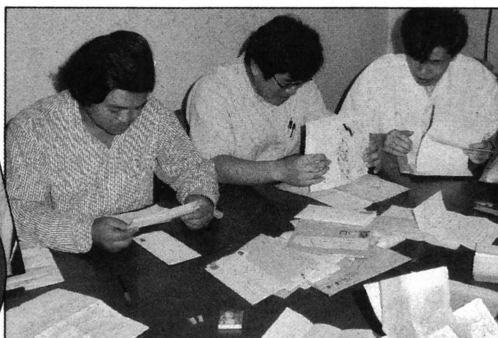
ゲームアイディアコンテスト

GAME IDEA CONTEST 発表

第1号で募集した『S・R・S・S』のゲームアイディアコンテストが大反響。なんと4000通(！)を越える応募作がわが編集部に集まった！「こりゃ～選ぶのが大変！」とウレシイ悲鳴を上げながら審査した結果を報告するぞ。



▼高橋名人をはじめ、審査員は、み～んな真剣にキミたちの応募作を審査。何度か議論を重ね、ようやく受賞作が決定された。



こんなにたくさんの応募があった

小学生から社会人まで、力作の連射攻撃!!

7月14日、審査会場であるハドソン東京支社に、予選を通過した応募作が運び込まれた。その数、およそ400通。封書による力作が多く、重さにすると約10キロ。

「こりゃあ、審査する方もガンバラなくっちゃ」というわけで、急きょ、ハドソンのプログラマーの人たちにも助っ人を依頼。午前10時から、総勢15名による大審査会が始まった。

「スゲ～ッ、これ、レポート用紙で40枚以上もあるぜ！」

「この人、うちのデザイナーより絵がうまいんじゃない!?」

審査会場のあちこちから、感嘆の声が聞こえてくる。さすが予選通過作品。どれもすばらしいものばかりなのである。

中には、テープにゲームストーリーを録音してきた子なんかもいたりして（決して、BASICで組んだプログラムを送ってきたわけではない）、審査は、途中、食事をはさむこと2回、夜の8時にようやく終了。

15人×10時間、延べ150時間の審査はツラかった。が、応募して来てくれたみんなは、それ以上に大変だったろう。本当にありがとう！

それでは、右ページで発表だ!!

これが各賞の受賞作だぞ!

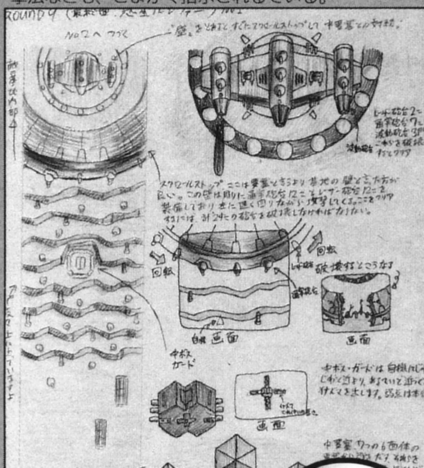
グランプリ

賞品・レーザーディスクプレイヤー
埼玉県/金田広伸くん 中島祐次くん



▲合計24枚の大作。レポート用紙とスケッチブックに、ゲームストーリーからキャラデザインまで、ビッシリ描き込まれている。ちなみに、イラストはすべて色つき。この辺にも熱意がうかがわれた。

▼最終ラウンドのアイディアスケッチ。敵の動き、攻撃法なども、こまかく指示されている。



グランプリ受賞作は、2人の共同作品。

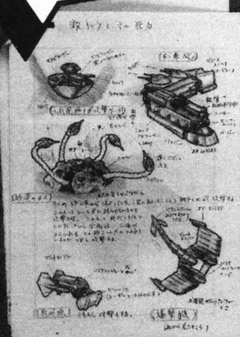
「ストーリー、キャラ、マップ、自機のパワーアップなど、ゲーム全体のアイディアをことこまかく描いており、そのそれぞれが高い水準である」というのが、受賞の理由。

いわば、総合点でグランプリに輝いたわけだ。

ハドソンのプログラマーの人たちの感想も「自機のパワーアップとエネルギー貯蔵量の関係など、実に緻密に設定されている。本当にゲームを好きな人が作った、という感じがヒシヒシ伝わる」とベタボメ。本当におめでとう!!

優秀作

賞品・CDラジカセ



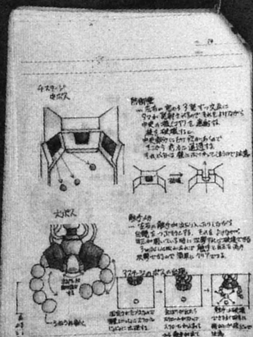
千原壮介くん(福岡県)

メタリックなキャラデザインが票を集めた。洗練されたアイディア作品だ。



野口敏朗くん(埼玉県)

レポート用紙、全34枚の大作。画面表示から操作法、敵キャラの動きまでをこまかく設定している。

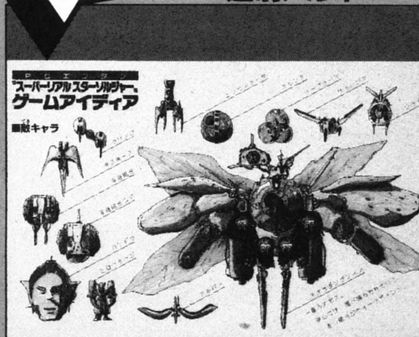


島田勝也くん(東京都)

約100種類もの敵をデザインしてくれた。なかなかに個性的なものが多かったぞ。

特別賞

賞品 AVブースター マルチタップ 連射パッド



手塚政彦くん(北海道)

見ての通り、プロ級のデザイン。そのテクニックと努力を評価しての特別賞受賞。よかったね。

佳作

賞品・AVブースター・マルチタップ 連射パッド

- 斉藤友貴くん(栃木県)
- 杉本和也くん(長野県)
- 関慎一郎くん(神奈川県)
- 香原靖之くん(福岡県)
- 山口栄司くん(長崎県)

ハドソン賞

賞品・AVブースター

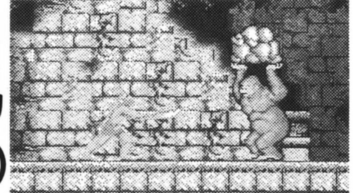
- 吉田貴志くん(宮城県)
- 長岡 誠くん(宮城県)
- 穎 伸貴くん(東京都)
- 西野 渉くん(岐阜県)
- 市川雅志くん(静岡県)
- 小池慎二くん(愛知県)
- 宮川貴司くん(奈良県)
- 山本 猛くん(大阪府)
- 松浦秀樹くん(愛媛県)
- 片岡稔幸くん(長崎県)

100万馬力全開!!
話題騒然 PCエンジン SPECIAL 第3号 10月1日ごろ発売

ドラゴンスピリット完全攻略



攻略法
魔境伝説
ジャングル脱出 サバイバルブック



PCエンジン特別救助隊
①ガイヤの紋章 光と闇の大戦略法
②定吉七番〔秀吉の黄金〕てなもんや道中記



CDプレーヤーシステム 発売直前特報
CDプレーヤーの全性能を徹底的にチェック。

コア構想実験室

ダヨーン江口団長大活躍 遊楽専業団

★巻頭スペシャル★
みんなでひろげようオリジナルネットワーク
グリーティングカード

特別付録 プロテニス ワールドコート
クエストモード 冒険伝書

定価350円 売り切れ続出!!
必ず書店さんに予約しよう!

高橋名人物語
1〜6巻 定価/各380円

ファミコン必勝ブック
桃太郎伝説ひみつ攻略法
定価 390円
●おとぎ村攻略マップ&四大迷宮ひみつマップ ほか

PCエンジンゲーム攻略ブック
ビックリマンワールド完全攻略法
●全11ラウンドひみつ攻略マップ
●最難関ラウンド11迷宮突破マップ ほか
定価 390円

WL ワンダーライフスペシャル 大人気発売中!!

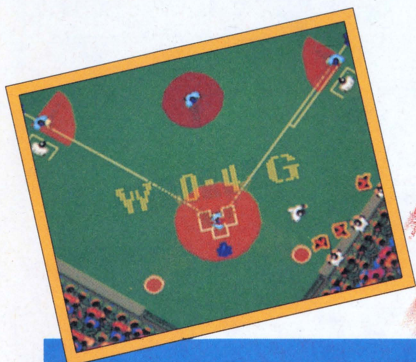
Official Guidance

ハドソン4900円　発売中

パワーリーグ 全国野球大会

主催／各イベント会場　協力／日本電気ホームエレクトロニクス(株)、セイコーエプソン(株)、三菱樹脂(株)、
協力／小学館コロコロコミック　制作／ハドソン

戦略&テクニックガイド



夏休み中、全国40か所で開かれているパワーリーグ全国野球大会。
熱投、熱打の激闘を勝ち抜き、日本一の栄冠を手にするのはダレか？
必勝戦略とテクニックを身につけて、キミも"ゲーム界の甲子園"をめざせ!!

日本一をめざしてプレイボール!!

©1988 HUDSON SOFT

とりあえずおぼえておきたい！

パワーリーグ大会ルール

- ●1チーム、2〜3名で参加（個人参加は不可）
- ●予選は3回戦、準決勝は5回戦、決勝は9回戦とする。
- ●予選と準決勝は延長なし。引き分けの場合、安打数の多いチームの勝ち。安打数が同じ場合は、ホームランの多いチームを勝ちとする。それも同じ場合は、ジャンケンで勝った方を勝ちとする。
- ●決勝戦は延長あり。勝敗が決定するまで戦うものとする。
- ●各チームのプレイヤーは、最低1イニング、攻撃または守備に参加しなくてはならない。
- ●使用チームは、ヒュービーズを除いた12球団の中から選択する（使いたい球団が重なった場合は、ジャンケンで選択権を決定）
- ●先攻・後攻の決定はジャンケンによる。
- ●エディットモードを使えるのは、決勝戦のみとする。
- ●その他、進行上の問題が起こった場合は、各会場の係員の指示に従うこととする。

※『日本一決定戦』は、各会場の優勝者を集め、9月25日、東京で開かれる。

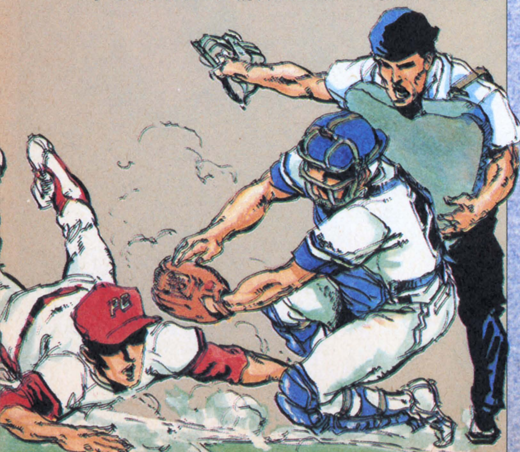
予選は1点を争う激戦が予想されるぞ！

予選は3回戦。したがって、投手のスタミナや継投策の心配はゼロ。

両チームとも投手陣を総動員した、白熱の投手戦が予想される。

で、こんな場合、試合の勝負を決めるのは、ホームランまたはエラー（これは、実際の野球と同じようなものだ）。

ここで紹介する戦略&テクニックをマスターすると同時に、精神力を鍛えて挑戦しよう。



戦略1 3割打者は全員ホームラン狙い！



プログラム上のかくれデータによると、3割バッターは、5回に1回快心の一打が出るようになっている。3割打者は、全員ホームラン狙いで思い切り振り抜け。出会いがしらの一発もあるぞ!!

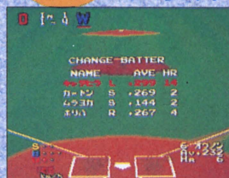
戦略2 下位打者はセコく三遊間を狙え！



打率2割5分以下の打者は、三遊間を狙って打とう。

ボテボテのゴロをショートに捕らせるようにすれば、かなり高い確率で内野安打になる。特に、足の速い左バッターに適した打撃テクだぞ。

戦略6 代打は出しおしみせず、ドンドン使え！



チャンスと思ったら、すかさず代打を出そう。

ふつうは、打率の高い方から使い、ランナーがいない時は、長打力のある打者でホームラン狙い――これが、代打起用法の基本だ!!

戦略7 ピッチャーの守備を鍛え上げよう



このゲームでは、ピッチャーの守備機会が意外と多い。

特に、三遊間へのボテボテのゴロは、ピッチャーが捕らないとほとんどセーフになってしまう。打球にすばやく反応できるよう練習するべし。

予選突破のための

テクニック1 流し打ちとコンパクトスイングで安打量産

バッターの基本ポジションは、打席のややホームベース寄りの最前部。(前に立った方が、変化球をさばきやすいようだ)

この位置でボールをよく見て、コースに逆らわない打ち方を心がけよう。


この位置が基本

左寄りの球は方向キーの左を押しながら打つと（右寄りの球は、方向キーの右を押しながら)、流し打ちやコンパクトスイングになり、打球がよく伸びるぞ！

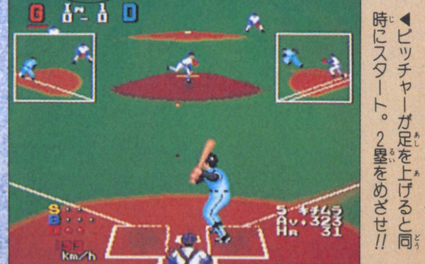

◀外角球を華麗に流し打ち！これで出塁率が大きく上がるぜっ。

テクニック2 リードの目安は芝とアンツーカの境い目！

リードの幅の基本は、芝とアンツーカーの境い目。(選手によって走力に差があるので、絶対にココ！というわけではないが、とりあえず、境い目を目安にしてほしい)

そして、ピッチャーが投球モーションに入ると同時に、次の塁へ向かってスタートを切ろう。この方法なら、走力Aクラスの選手は、2塁への盗塁はほぼOK。足がおそいからといってリードをとりすぎると、けんせいでアウトになるぞ。




◀ピッチャーが足を上げると同時にスタート。2塁をめざせ!!

10大戦略&4大テクニック

戦略3 塁に出たら積極的に走りまくれ！



盗塁はとっても重要な戦法のひとつ。走力A（次のページからの選手データを見よう）の選手は、相手のスキをついて、ドンドン走らせよう。それ以外の選手は、ヒット&ランで守備をかき回せ。

戦略4 全打者を三振にとるつもりで全力投球！



ピッチングは、すべての打者を三振にとるつもりで行おう。

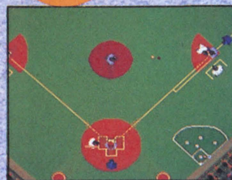
各投手の全能力を使って、左右のゆさぶりはもちろん、緩急をつけて勝負。三振にとれば、エラーの心配もないぞ。

戦略5 プレイヤーの分担をしっかり決めておけ



この大会はチーム制。だから、チーム内で、各プレイヤーの役割分担を決めておくことも大切な戦略のひとつ。基本的には、「打」「投」「走」の3分野で、役割を分りふるといいだろう。

戦略8 こまめにけんせい！ランナーに注意しろ！



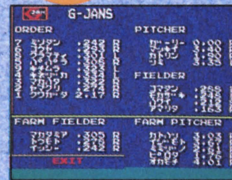
ランナーがいる時は、つねにウインドウに注意し、こまめにけんせいしよう（ただし、無意味なけんせいは注意をうける）。これは、盗塁を防ぐと同時に、相手をイライラさせる上でも効果的だ！

戦略9 エラーは問題外、守備はカンペキを期せ！



大会に出る以上、ダイビングキャッチぐらいはマスターしておきたい（守備力の差は、内野、特にセカンドとショートに出るぞ）。外野フライは、高く上がったものなら、COMPが自動捕球するよ。

戦略10 選手のデータをつかみ得意チームを作れ！



得意チームを2つ作れ。（ジャンケンに負けた時にそなえて）

そのためには、同じチームでくり返し練習し、全選手のデータをカンペキにつかむ必要があるぞ!!

テクニック3 小技も大切！三塁線へのバントをマスターしろ！



◀三塁手の肩が弱い場合には、セーフティバントもできる。

数少ないチャンスをものにするには、小技も大切。（ホンモノの野球の広島カープのプレイのようなものだネ）

『パワーリーグ』の場合、小技でもっとも差がつくのは、バントテクニック。

三塁線や一塁線への、転がすコースの狙い分けはもちろん、プッシュバントまで、確実にマスターしておきたいところだ。

最初にバントの構えをしておき、いきなりヒッティングに変えるバスター攻撃もできるから、情況に応じて使い分けよう。

テクニック4 最大のポイント、ピッチング！投手能力に合わせて、パターンを使い分けよう

ピッチングのポイントは、"いかにボールを振らせるか"の1点に尽きる。

そのためには、カーブ・シュートの使い分けはもちろん、緩急を折りまぜたピッチングが大事。（フォークボールは、カウントを取りに行くときに有効）

各投手の持っている能力を総動員して、ギュインギュイン球を曲げて勝負しろ。

フォークは効果的

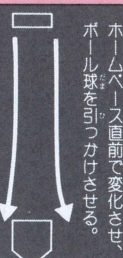


左右変化のあるピッチャー

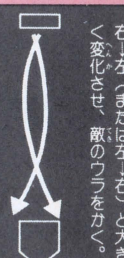
左右の変化があるピッチャーは、じつに幅広いピッチングができる。

外角に逃げる球を引っかけさせたり、ズバッと内角でから振りさせたり。時には、内から外へというように、曲げ方を途中で変えてやるといい。

投球例①



投球例②

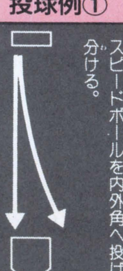


左（または右）変化のみのピッチャー

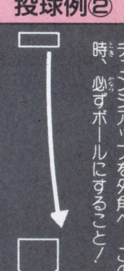
片方の変化しかないピッチャーは、使い方がちょっとむずかしい。

基本は、直球と変化球の対角線投法。内角で腰を引かしておいて、外角の逃げる球で打ちとるのがいいだろう。時には捨て球も混ぜるのが大切。

投球例①



投球例②



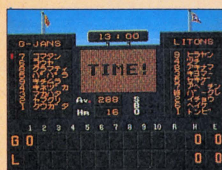
全選手データがひと目でわかる

12球団オールプレ



G-JANS ジージャンズ

クワガタ→ガーリーで投は万全 打は3～7番で勝負しよう！



投打のバランスのとれた、優勝候補No.1のチーム。

投手リレーは、クワガタ→ガーリーで決まり！ 1番ミソタンの所に代打コマタンを入れれば、超破壊力打線が完成するぞ。

敵に回した場合は…… クリーンナップをいかに押さえるかがカギ。肩の弱いショート、ライト、センターを狙うのも手だ。

■打力

	名前	打率	長打力	走力
1	ミソタン	D	D	C
2	コウヤ	B	C	B
3	クラマティ	A	B	E
4	バパラ	A	A	D
5	キチムラ	A	A	B
6	キネヅカ	A	C	C
7	マカハタ	A	C	D
8	ヤマクリ	C	B	E
代	コマタン	B	C	E
代	モカザキ	D	E	E
代	ハワイ	D	E	D
代	アマリタ	E	E	E

■投手力

	名前	右変化	左変化	フォーク	スタミナ	スピード
先	クワガタ	A	C	C	A	B
リ	ガーリー	A	D	B	A	A
リ	マッキィ	B	D	B	B	A
リ	カトリン	A	C	D	C	C
リ	ツミ	C	B	D	D	B

■先発オーダーの守備力

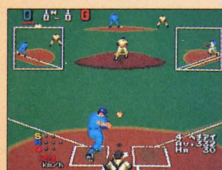


左の□は守備力、右の□は肩の強さを表す。



DRAMS ドラムス

ケリー、ヘチアイの前にランナーを出せるかどうかがポイント



3・4番の破壊力は12球団一！ 投手もコマッタ→カックンと継なげば、かなり強力だ。

ハテナミは打力はないが守備はいいので、引っこめないこと。ピコノかマタカワに代打を出せ。

敵に回した場合は…… ケリー、ヘチアイには敬遠という手もある。三塁の守備は悪いから、三塁線のバントが効果的かも。

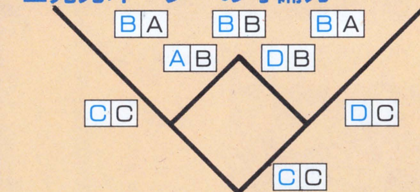
■打力

	名前	打率	長打力	走力
1	ピコノ	C	C	D
2	ハテナミ	D	C	B
3	ケリー	A	A	E
4	ヘチアイ	A	A	E
5	ウド	C	B	C
6	マカオ	B	B	A
7	マタカワ	C	C	C
8	オミャー	B	D	C
代	トユタン	A	C	D
代	ミニムリ	B	C	D
代	ダイイシ	D	E	E
代	コマチサキ	D	D	B

■投手力

	名前	右変化	左変化	フォーク	スタミナ	スピード
先	コマッタ	A	B	C	A	A
リ	スギノコ	C	B	C	B	B
リ	コントウ	D	A	D	B	A
リ	ススタカ	B	C	C	B	B
リ	カックン	A	B	B	D	B

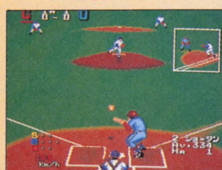
■先発オーダーの守備力





CARK カーク

足で敵の守備をかき回し、少ない得点を守って守って守り抜け



1～3番が出塁。足をからめた攻撃でランナーを進め、4・5番でなんとか帰す、というのが得点パターン。(セコいがしょうがないのだ) 投手力は豊富だから、ガンガン使って逃げきろう。

敵に回した場合は…… とにかく1～3番を塁に出さないこと。また、代打カタホカはかなり力のある打者なので、要注意！

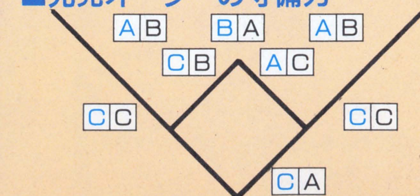
■打力

	名前	打率	長打力	走力
1	アマタキ	B	C	A
2	ショータン	A	C	A
3	ヨチヒコ	B	C	A
4	コバヤン	B	B	C
5	タンス	D	A	E
6	ナガシメ	B	C	B
7	カタホカ	A	A	E
8	ダッカワ	C	D	E
代	ジーソン	A	B	E
代	ヨサナイ	D	E	D
代	オガン	C	E	C
代	ヒマイチ	E	E	A

■投手力

	名前	右変化	左変化	フォーク	スタミナ	スピード
先	ツタベフ	A	B	C	A	B
リ	オオモノ	D	A	B	B	B
リ	ヤワグチ	B	B	B	A	B
リ	カバタマ	B	D	B	C	B
リ	スタ	A	D	B	D	A

■先発オーダーの守備力



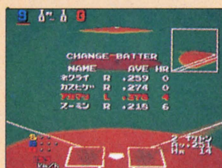
打線・長打力・走力・守備力・肩の強さは、A～Eの5段階。投手のデータは4段階で表示している。なお、打率の場合、能力Aは5回に1回（Bは10回に1回、Cは15回に1回、Dは20回に1回）の割合で快心の一打が打てるようになっている。打率・長打力がAの打者は"一発"を狙おう。

イヤーズカタログ チーム別戦略ガイド付き



STRAWS ストローズ

代打アカマツの使い方が勝負の分かれ目。投はビバナ次第だ！



弱い打線をどうパワーアップするかが、最大の問題。アカマツを、2番または6番に入れよう。投手はビバナがどこまで踏んばれるかがポイント。継投の場合は、ヒトウを押さえにしろ。

敵に回した場合は…… ビバナのカーブをどう打ちこなすかが問題。スギウリとアカマツを押さえれば、点は取られない。

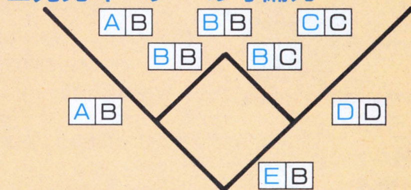
■打力

	名前	打率	長打力	走力
1	カライ	A	C	E
2	イケヤン	C	C	D
3	スギウリ	A	A	E
4	デチンセ	C	B	E
5	ピロサワ	B	B	D
6	テーバー	D	C	B
7	ハエガシ	B	C	E
8	チブイ	E	E	B
代	ネクライ	C	D	D
代	カスヒゲ	C	C	D
代	アカマツ	A	A	E
代	スーミン	E	D	E

■投手力

	名前	右変化	左変化	フォーク	スタミナ	スピード
先	ビバナ	A	C	D	B	C
リ	タカモク	B	B	C	B	B
リ	ヒトウ	B	A	C	B	B
リ	カシヤマ	B	B	C	C	C
リ	カイ	B	C	C	B	B

■先発オーダーの守備力





WHOLES ホールズ

走力は12球団一！ ピョンセの打棒が爆発すれば楽勝できる!?



ほとんどの選手が走力B以上という、足が武器のチーム。破壊力はないが、ピョンセにつなげば大量得点のチャンスもある。

投手リレーは、メンドウ→サイトンがベスト。

敵に回した場合は…… けんせいを多用し、足を封じること。ピョンセは敬遠してもいい。また、捕手ワカメは肩がいいぞ。

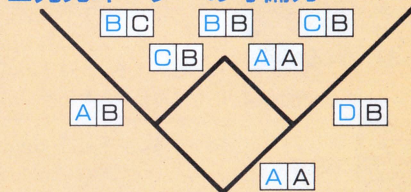
■打力

	名前	打率	長打力	走力
1	ユタカン	B	C	A
2	チョウス	A	D	B
3	ヤスキ	B	D	A
4	ピョンセ	A	A	B
5	パチョ	A	C	B
6	オウノン	D	C	B
7	タコハッシ	D	E	A
8	ワカメ	A	C	E
代	キヤタヒラ	B	B	E
代	カートン	C	D	B
代	ムラヨカ	E	C	B
代	ホリハ	C	D	E

■投手力

	名前	右変化	左変化	フォーク	スタミナ	スピード
先	メンドウ	B	B	A	A	B
リ	ニフラ	C	C	B	B	B
リ	コケパタ	A	C	B	B	C
リ	マツトモ	B	B	D	D	B
リ	サイトン	A	B	B	B	B

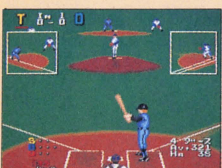
■先発オーダーの守備力





TYRES タイヤーズ

頼りは、ダース&キーボの外人コンビ。はっきり言って弱いぞ。



打線も投手陣もイマイチ。

打線はキタムリを7番に、パオを8番に入れてパワーアップ。投手はキーボとユケタでなんとかのりきろう。ショート・ピラタの守備力の良さが唯一の救い。

敵に回した場合は…… ダース敬遠、コケフ勝負というパターンで打線を押さえる。キーボのフォークはひたすらカット。

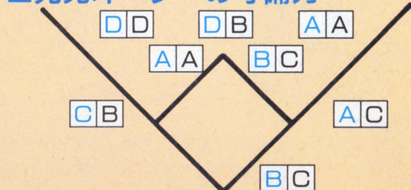
■打力

	名前	打率	長打力	走力
1	コマリ	C	D	B
2	ピラタ	C	D	E
3	ポカダ	C	C	D
4	ダース	A	A	E
5	コケフ	D	B	E
6	アユミ	C	B	C
7	オウニョ	D	D	C
8	キートン	D	D	E
代	キタムリ	D	D	A
代	サニョ	D	C	E
代	パオ	D	C	E
代	カシワモチ	E	C	C

■投手力

	名前	右変化	左変化	フォーク	スタミナ	スピード
先	キーボ	B	C	A	A	B
リ	ナンダー	D	B	B	B	B
リ	ユケタ	B	B	C	B	B
リ	ナカニン	B	C	B	D	B
リ	オシコシ	B	C	D	C	C

■先発オーダーの守備力



全選手データがひと目でわかる

12球団オールプレ

LITONS ライトンズ

守備力と投手力はバツグン！上位打線の活躍が勝利の条件!!



トンビ、ウドー、カブの投手陣は超強力！　余裕ある投手リレーで、完封をねらって投げよう。課題は攻撃。1～3番の走力を活かし、キヨマーで得点するパターンを身につけたい。

敵に回した場合は……　トンビを打ちくずせるかどうかがカギ。打線で要注意はアキナマ。足があるので敬遠できないぞ！

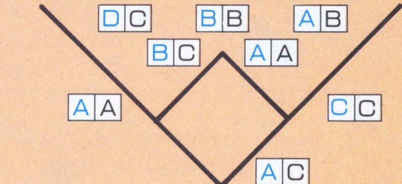
■打力

	名　前	打　率	長打力	走　力
1	ヒラヤン	C	D	A
2	ツチ	D	E	A
3	アキナマ	C	A	A
4	キヨマー	C	B	C
5	セキゲ	C	D	B
6	アベチン	C	C	C
DH	バークレ	B	C	C
8	イチョウ	D	D	B
9	ヘイケ	D	E	D
代	タナビ	D	D	C
代	シロヤン	B	D	E
代	トラシマ	D	D	B
代	オホクホ	D	D	D

■投手力

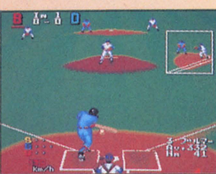
	名　前	右変化	左変化	フォーク	スタミナ	スピード
先	トンビ	B	A	C	B	B
リ	ウドー	D	A	C	A	B
リ	カブ	A	C	C	B	A
リ	オコタ	C	C	B	B	B
リ	ハタナヘ	C	D	B	B	B

■先発オーダーの守備力



BLADES ブレーズ

意外と強剛！　ヤマサンとイシミンのがんばりに期待しよう



投はヤマサンとモシノ。打はブルマーとイシミンがカギ。

足の早い選手もそこそこいるので、バランスのとれたいいチームといえる。ショート（9番）にヤマポリを入れるといい。

敵に回した場合は……　このチームの弱点はキャッチャー。走りまくって守備をかく乱し、得点チャンスをひろげよう。

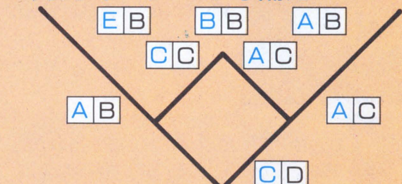
■打力

	名　前	打　率	長打力	走　力
1	フックラ	C	D	A
2	ブクマタ	B	C	B
3	ブルマー	A	A	E
DH	イシミン	A	A	D
5	マツナゴ	B	C	B
6	クマモ	B	C	B
7	タカパチ	C	B	E
8	ブチタ	C	E	E
9	ユーミン	D	E	D
代	ウィリー	D	D	B
代	スジタ	D	D	E
代	ヤマポリ	E	E	E
代	モポニヒ	D	E	B

■投手力

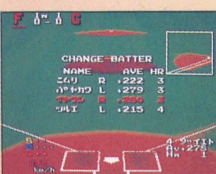
	名　前	右変化	左変化	フォーク	スタミナ	スピード
先	ヤマサン	B	C	A	B	C
リ	アマオケ	B	C	B	A	B
リ	モシノ	D	A	B	A	B
リ	コウソー	B	C	C	E	C
リ	パラタ	B	C	C	B	B

■先発オーダーの守備力



FIBERS ファイバーズ

"4番に代打"の積極策で、打線をパワーアップするべし!!



スピードはないが、ニシバキ、コウニョ、バツウラの投手陣はなかなか強力。打線は、4番にイヤラシを入れた方がいい。

下位打線での足を使った攻撃が、勝利への近道だ。

敵に回した場合は……　ジライを塁に出さないことが、打線を押さえる決め手。投手を打ちくずすには、変化球打ちを磨け。

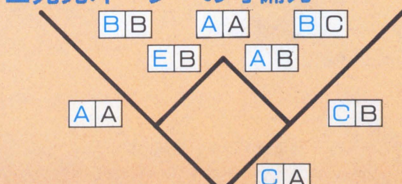
■打力

	名　前	打　率	長打力	走　力
1	ヒマタマコ	E	D	B
2	ジライ	C	D	A
3	ムリューワ	A	A	E
4	ダイエト	C	C	D
DH	オカメモチ	A	B	E
6	オオヒマ	C	B	E
7	プルヤ	C	C	B
8	タムリ	C	D	B
9	タナピー	D	E	D
代	ニムリ	D	E	C
代	パヤカワ	C	D	D
代	イヤラシ	B	C	C
代	ツルエ	D	E	D

■投手力

	名　前	右変化	左変化	フォーク	スタミナ	スピード
先	ニシバキ	A	D	C	A	C
リ	サットー	B	C	B	C	B
リ	コウニョ	C	A	A	B	C
リ	シパパ	B	B	D	B	B
リ	バツウラ	B	B	B	D	C

■先発オーダーの守備力

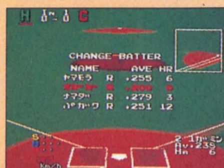


イヤーズカタログ チーム別戦略ガイド付き



HOPES ホープス

投手フジモチの踏んばりと主砲カドタンの奮気が勝利を呼ぶ！



投手リレーは、フジモチ→ヤマカズ→イナウエで決まり！

不安は打。カドタン、ライパチの一発に期待したい所だ。

守備力を上げるため、2番ユガミンはオガガと代えるべし。

敵に回した場合は……	カドタンとライパチを押さえれば、点を取られる心配はほとんどない。フジモチのフォークに注意。

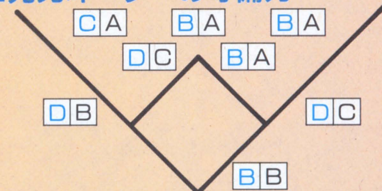
■打力

	名前	打率	長打力	走力
1	タタキマコ	B	C	B
2	ユガミン	D	D	A
3	バナド	C	C	B
DH	カドタン	A	B	E
5	ライパチ	D	A	C
6	ママモト	C	C	C
7	バカイ	C	C	B
8	ヨキダー	C	C	E
9	コンノ	A	D	D
代	ヤマモラ	C	D	D
代	オガガ	D	E	B
代	ナマダ	C	D	C
代	バガワ	C	C	E

■投手力

	名前	右変化	左変化	フォーク	スタミナ	スピード
先	フジモチ	A	C	A	A	B
リ	ヤマカズ	A	B	C	B	B
リ	ヤマタカ	C	C	B	A	B
リ	カロウ	B	C	A	A	B
リ	イナウエ	B	A	B	E	B

■先発オーダーの守備力





ORIVERS オリバース

強力な代打陣で戦力アップ！ ウシシマのフォークで逃げきれ



ヤバモト、タノクリの強力代打陣を6、7番に入れれば、グ～ンと打線の破壊力がアップする。

投手もアッソウ、ソンナカワ、ウシシマと粒がそろっているので、使いこめば強剛球団になる。

敵に回した場合は……	長打力はないので、ていねいにコーナーをつくピッチングをすれば、少ない得点で押さえられるぞ。

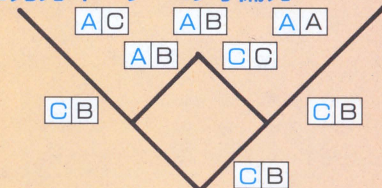
■打力

	名前	打率	長打力	走力
1	ニシムリ	C	E	A
2	ボコタ	B	C	A
3	バカサワ	B	C	A
DH	マドロン	C	A	E
5	ブルカワ	D	C	A
6	タイコウ	C	C	C
7	マミカワ	C	D	C
8	ハカマデ	D	E	C
9	ミズカメ	C	D	B
代	サチョウ	D	D	B
代	サイチョウ	C	D	E
代	ヤバモト	A	C	E
代	タクノリ	A	B	E

■投手力

	名前	右変化	左変化	フォーク	スタミナ	スピード
先	アッソウ	A	B	A	A	B
リ	チョウジ	C	C	A	B	B
リ	ソンナカワ	A	B	D	A	B
リ	ニシマ	A	D	C	B	C
リ	ウシシマ	A	B	A	D	B

■先発オーダーの守備力





BUFFERS バッファーズ

弱体投手陣を打力でカバー！ 代打陣総動員で打ち勝とう!!



5～9番に代打を入れ、打線をパワーアップさせよう。(8番のカマシタはナシデンと代えると、守備力もアップするぞ)

投手のオノチンとムロタンは使わない方が無難。

敵に回した場合は……	投手陣はほとんど右変化がない。左に曲がる球を徹底的に狙い打ち――この方法でKOしよう。

■打力

	名前	打率	長打力	走力
1	オオイテ	C	D	A
2	アラー	A	B	C
DH	オグリン	A	A	B
4	テーピス	A	B	E
5	ズツキ	C	C	E
6	カニムラ	D	D	C
7	ムロカモ	D	C	C
8	カマシタ	D	E	D
9	マッキー	E	E	C
代	クリリン	B	B	D
代	サットーン	A	C	C
代	アラブチ	D	D	E
代	ナシデソ	D	C	D

■投手力

	名前	右変化	左変化	フォーク	スタミナ	スピード
先	アワニ	C	A	C	A	A
リ	オノチン	C	B	C	A	A
リ	ムロタン	C	C	B	B	C
リ	イシモモ	C	A	B	D	B
リ	スムタモ	B	B	B	B	C

■先発オーダーの守備力



ナニがナンでも勝ちたいッという人のための　ダメ押し戦略ガイド

G・L・Dチームを選べ!

62〜65ページの〝プレイヤーズカタログ〟でわかるように、それぞれのチームには特徴があり、わずかではあるが、チーム能力にも差がつけてある。

同じ選ぶなら、データ的に能力が上のチームを選ぶ方がトク。(まあ、当たり前だよね)

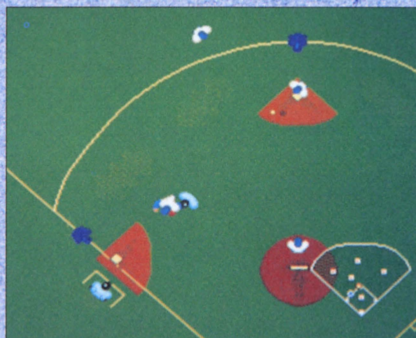
そこで、本誌オススメの球団はというと、G・L・Dの3チーム。この3球団がどうしてもイヤ! という人には、CまたはW(走塁が得意な場合)。あと、意外な所でBチームもけっこう使えるぞ!



●ジャンケンに負けた時に備えて2チームの練習をしておけ

ジャンケンで負けると、使いたいチームを選べないこともある。だから、得意チームは、必ず2チーム作っておこう。また、G・L・Dを使うチームが多くなるだろうから、この3チームを相手に練習しておくのがいいぞ。

走塁のプロになれ!



数少ないヒットを得点に結びつけるためにも、走塁テクニックは非常に重要。

盗塁はもちろん、ヒットエンドランなど、ランナーをドンドン走らせ、敵の守備をかき回して行きたいものだ。

うまくなれば、塁間でランナーを止めることも可能だから、敵のミスを誘って進塁することもできるぞ!!

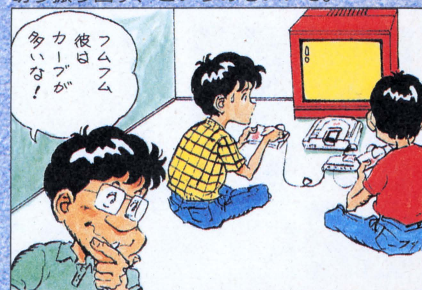
走力別の必要リード

走力A	この辺で十分。投手がモーションを起こすと同時に2塁に向かってダッシュしよう。
走力B	ギリギリまでリードしよう。ただし、けんせいに十分注意しないと刺されることがある。
走力C	ちょっと盗塁はムリだから、安全な範囲でリードを取り、ヒットエンドランで勝負!

相手のクセをつかむ

相手のピッチングパターンを読むことも大切(人間である以上、必ずクセはあるものだ)。

1・2番でじっくりピッチャーの投球パターンを見て、クリーンナップでヤマをはって思い切り振り回す、というのもいいぞ。

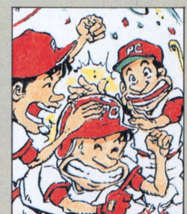


後方の方が少し有利

こまかいことを言えば、先攻と後攻では後攻の方が有利。(ピッチャーに代打を出す場合など、後攻の方がトクが多いのだ)

ジャンケンに勝った場合は、必ず後攻を選ぶようにしよう。

また、ピッチャーを代えた場合は、第一球目はボールから入るようなクセをつけよう。



ピッチャーの能力をカンちがいしてしまうこともあるから、いきなりストライクをとりに行くと、危険が多いぞ!!

準決勝と決勝は、継投策がポイント!!

準決勝は、ピッチャーをいかに継いでいくかが、大きなウエイトを占めてくる。

理想的な継投策を言えば——

準決勝(5回戦)の場合は、

☆先発3回、押さえが2回(いいピッチャーが2人しかいないチームの例)

☆先発2回、中継ぎ2回、押さえ1回(いいピッチャーが3人いるチーム)

というのが2大代表例。

決勝(9回戦)の場合は、

☆先発5回、中継ぎ2回、押さえ2回

☆先発4回、中継ぎ3回、押さえ2回

というのが代表パターン(延長戦に備えて、ある程度、ピッチャーを温存しておくことも必要だから)。

投手力が低いチームの場合は、

☆先発3回、中継ぎ2回を2人、押さえが2回

というパターンで、目先を変えながらかわしていくのがいいだろう。

いずれにしても、継投策のポイントは、「前に投げたピッチャーと、なるべくタイプのちがうピッチャーを起用すること」につきる。

速球派の投手の次は技巧派。右投手の次は左投手というように、各投手の能力を最大限まで引きのばせるような使い方をしよう。

ちなみに投手のスタミナレベルの目安は、ランクAが100球、Bが80球、Cが60球、Dが40球、Eが20球(全力投球の場合)。早め早めの継投を心がけよう。



ニンジン倶楽部



「ふ〜暑い、暑い」「ほら、ニンジン倶楽部冷えてるよ」「ひゃ〜、こりゃつべたくって ニンジン倶楽部だ！」頭のてっぺんにジ〜〜〜ンとしみわたる情報を、今号も紹介するよ！

笑顔のさわやかなお姉さんに交代。キミたちキウイ、パパイヤ、遊び塾だぜ！

『冒険！テレビ遊び塾』（テレビ東京系）毎週火曜夜7時

夏休みといえば、めいっぱい遊び盛りのシーズン。体がウズいて、家になんか閉じこもっていられない。PCエンジンゲームだって、ふりそそぐ太陽の下、野外でプレイしたいくらいだね。

そんな遊び大好き少年、少女たちは、『冒険！テレビ遊び塾』に入学！

この番組では、8月中の放映分で、夏の遊びをいろいろガイドしちゃうよ。もちろん、高橋名人によるPCエンジンのゲーム紹介コーナーもある。

『テレビ塾』では、この夏の遊びやゲームなど、見逃せない情報がいっぱいだ！

そうそう、それからもひとつ。高橋名人、ウガンダさんと共にレギュラー出演していた引田智子ちゃんが、栗原景子さんに司会をバトンタッチ。

栗原景子さんは、東京生まれの26才。カネボウ夏のイメージガールを経て、フジテレビ系『スタア誕生』や『アナウンサーぶっつん物語』にも出演していた、遊び大好きお姉さんだぜ！



これからの放送予定

〈8月2日〉放送予定

野外キャンプやキャンプ地での楽しい遊びを特集するぞ。

キャンプ名人を迎えて、キャンプのやり方や自然とのふれ合いを体験。このほか、川で魚を手づかみで捕まえるテクニックや河原や山で変わった形の石や鉱物を採集する、ストーン・ハンティングの楽しみ方などを紹介するよ。

〈8月9日〉放送予定

北海道・日高ケンタッキーファームで、牧童を体験。雄大な自然の中、動物や昆虫たちとのふれ合いを報告する。

〈8月16日〉放送予定

2週続けて北海道編だ。北海道の空知川で、いかだ下りにチャレンジ。古材や古タイヤなどを使った廃物利用のいかだ作りや手作りいかだによる川遊びの楽しみ方も教えちゃうぞ。

さて、高橋名人は野性化するかな!?

〈8月23日〉放送予定

この日は、オーストラリア特集。ここではブーメランに挑戦だ。世界ブーメラン大会2位の実力を持つ、10才のブーメラン名人に、ブーメランの楽しさや遊び方をいろいろ教えてもらっちゃう。

〈8月30日〉放送予定

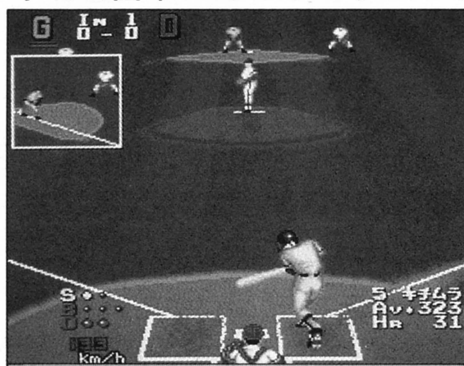
ひき続きオーストラリアを舞台に、オーストラリアの自然を冒険。無人島体験をはじめ、珍しい動物や昆虫などの自然ウォッチングでくり広げるアドベンチャー案内！

PCエンジン パワーリーグ全国野球大会熱戦中!!

“汗と指テクの甲子園”パワーリーグ全国大会の幕がついにきって落とされた！　大会の会場は“王国”“キャラバン”合わせて、全国40ケ所。9月25日の全国決勝大会へ向けて、熱戦はいま始まったばかり。さぁ、キミも日本一めざして参加しよう！



▶全国キャラバンの会場には、このキャラバンカーが回るぞ！



▲地区予選は1試合・3イニング制。地区大会での準決勝は5イニング制、同じく地区決勝戦は9イニング制で行われる。チームワークで勝利をつかめ！

9月25日には日本一決定・全国決勝大会が行われる!

9月25日（日）には、各地区での優勝チーム全40チームが東京に集まって、日本一決定の全国決勝大会が行われる。

この決勝大会では、1チームにつき2〜3名の構成で参加というのは変わらないけど、試合は9イニング制のトーナメント方式だ。

チームの勝ち負けのほか、各試合スコアーを記録し、もし試合に負けてもホームラン賞や最多得点王……などの各賞も表彰する予定。

会場では、優勝チーム予想投票や大応援大会、強豪チーム挑戦大会など、決勝大会に参加しない人たちも楽しめるイベントがたくさんあるよ。

1988夏休みコロコロ王国・スケジュール

8/3〜8/7	大分	ニチイ大分店	7/28〜8/1	札幌	丸井今井
8/9〜8/14	福岡	福岡・天神岩田屋	8/6〜8/10	新潟	新潟伊勢丹
8/18〜8/22	鳥取	米子大丸	8/12〜8/17	仙台	エンドーチェーン仙台駅前店
8/25〜8/30	鹿児島	山形屋	8/27〜8/31	東京	光が丘西武
7/29〜8/3	名古屋	名古屋三越栄本店	8/5〜8/10	茨城	西武百貨店つくば店
8/19〜8/24	宮崎	サンリブ宮崎	8/12〜8/17	大阪	西武つかしん店
7/27〜8/1	熊本	鶴屋百貨店	8/4〜8/9	千葉	柏高島屋
7/29〜8/2	長野	ながの東急	8/11〜8/15	京都	京都大丸
8/18〜8/22	埼玉	ロビンソン百貨店春日部	8/19〜8/24	前橋	前橋西武

パワーリーグ全国キャラバン・スケジュール

8/1	秋田	イトーヨーカドー	8/13	富山	ジャスコ高岡ショッピングセンター
8/3	青森	松木屋	8/14	金沢	名鉄丸越
8/4	岩手	マッハランド	8/15	福井	だるまや西武
8/5	山形	十字屋デパート	8/21	高松	高松ジャスコ栗林店
8/6	郡山	うすいデパート	8/22	高知	とでん西武
8/7	いわき	大黒屋デパート	8/23	松山	いよてつそごう
8/8	福島	中合デパート	8/25	長崎	NBC別館
8/10	千葉	千葉そごう	8/26	佐賀	西友佐賀店
8/11	甲府	岡島	8/27	山口	オノダサンパーク

動く攻略本!?ビデオでPCエンジン・ゲームを大特集!!



▶『スーパーゲームズ』カラー50分（VHS）1980円 発売元・エスピーオー

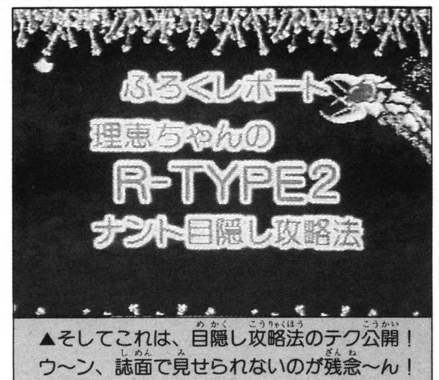
このPCエンジンSPのような雑誌では、どうしても読者に動くゲーム画面を見せられないのが、大きな弱みだ。でも、ビデオ形式のゲーム紹介なら、ゲーム画面の動きや展開もバッチリ連続して見せることができる。

ファンにとってはとてもうれしいことだろうけど、本誌編集部としては、ちょっとくやしいっていう感じ。なにしろ、ゲームの楽しさがひと目でわかっちゃうんだもんね。

で、このビデオは、コンピュータ・ゲームのおいしいところだけをピックアップして紹介する、ゲーム情報のビデオ・マガジン。



▶小5の女のコ、理恵ちゃんの目隠し攻略法の一シーン。

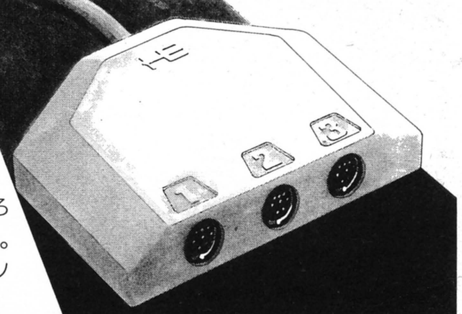


▲そしてこれは、目隠し攻略法のテク公開！ウ〜ン、誌面で見せられないのが残念〜ん！

収録されているのはPC-88版のイースやスター・クルーザー他やX68000版のスペースハリアー、源平討魔伝……そしてPCエンジンの発売中ゲームが10種類以上も！

PCエンジンゲームでは、おまけとして、R-TYPE１の完全攻略過程や小５の女のコによる、なんとR-TYPE2目隠し攻略法なども入っているぞ。

ハドソンから3人用マルチタップ JOYTAP3が新発売！



今まで同時に５人でプレイできるマルチタップがあったけど、ちょっと値段も高いし、そんなに多人数ではゲームを遊ばない、という人たちのために３人用のタップ〝ジョイタップ３〟が発売されるぞ。これを使えば『パワーリーグ』はもちろん、『遊々人生』だって３人まで一緒に遊べるよ。

価格は1800円（予価）とお手頃。発売はハドソン。８月下旬頃、発売される予定だよ。

VOL.1 ビッグプレゼント当選者発表！

①PCエンジンソフト THE功夫

北海道　今井庸博
千葉県　田部光規
東京都　中神雅貴
福井県　高島弘和
愛知県　渡辺幹也

②PCエンジンソフト 上海

北海道　星順也
栃木県　小森修
山梨県　窪田仁
大阪府　三浦重太郎
高知県　加藤昌生

③PCエンジンソフト R-TYPE I

東京都　土井隆裕
神奈川県諸星治
群馬県　宮本博司
山口県　野村光隆
大分県　平山裕昭

④PCエンジンソフト 遊々人生

青森県　加藤慶文
東京都　平瀬剛
兵庫県　熊谷周作
広島県　小谷政弘
長崎県　小林誠治

⑤PCエンジンソフト ビックリマンワールド

東京都　前田敏行
静岡県　深沢友晴
京都府　永井秀和
岡山県　長浜賢
宮崎県　日高竜教

⑥エンジンソフト R-TYPE II

秋田県　柳橋重勝
長野県　丸山恭
静岡県　増田直人
三重県　杉野親弘
香川県　中村貴之

⑦PCエンジンソフト パワーリーグ

埼玉県　江口郁男
千葉県　下田真輝
滋賀県　大音達也
島根県　石原裕司
佐賀県　平川拓

⑧エンジンソフト ビクトリーラン

北海道　桝田一
〃　永井貴光
静岡県　荒畑耕一
長崎県　小路島啓次郎
佐賀県　市丸智幸

⑨PCエンジンソフト カトケン

秋田県　藤田満
福島県　舘秀之
群馬県　小畑竜久
愛知県　青山誠
大阪府　島峯秀晃

⑩PCエンジンソフト ネクロマンサー

岩手県　佐々木貴人
新潟県　うめざわたかひろ
長野県　荒井重和
京都府　谷口典生
高知県　西岡弘徳

⑪AVブースター

埼玉県　塩野入裕力
滋賀県　田中仁
奈良県　服部剛士

⑫ソフトカタログビデオ

北海道　荒谷淳
〃　三由純永
〃　末永清貴
〃　川元前
〃　小久保計
〃　伊田寛郎
〃　渡辺卓
〃　佐武義訓
青森県　今井亨
〃　小山内博文
秋田県　斉藤幸喜
岩手県　新沼克人
〃　柴田誠
宮城県　鎌田靖久
福島県　相楽恭可
栃木県　寺崎幸意
茨城県　古市悟
〃　丹野智之
〃　川崎昭弘
千葉県　森田やす伸
〃　宇野広明
〃　渡辺泉
東京都　渡辺庸
〃　中川幹夫
〃　山口淳一
〃　戸倉一明
〃　小森裕郎
〃　大慶律昭
〃　池田政隆
〃　萩原優騎
〃　福沢忍
〃　浅野隆
神奈川県永井順一
〃　福原尚武
〃　竹川良介
〃　安藤昌之
〃　相原智
〃　半田進一
〃　柿沼友治
〃　石川誠
埼玉県　新井富夫
〃　小林孝弘
〃　大武弘和
〃　岩田哲治
〃　松木達也
〃　外山康昭
群馬県　江見栄亮
〃　関口明雄
〃　田村敦
〃　石井国広
〃　南沢未来夫
新潟県　村山隆司
〃　宮内祐輔
〃　根布征義
〃　河田哲也
〃　東出龍太
富山県　矢部和宏
石川県　安井恭浩
〃　高畠勝彦
〃　宇田康彦
福井県　田見竜也
長野県　滝口智宏
〃　味沢進
静岡県　萩田靖明
〃　河原崎正樹
愛知県　深谷正雄
〃　伊藤公一
〃　長瀬誠吾
〃　松田義勝
〃　宗野大和
〃　水谷好晴
〃　鵜飼崇之
〃　岩津隆行
〃　竹内義雄
〃　安藤昌和
〃　礎村隆志
三重県　新敷一隆
京都府　中村俊介
和歌山県井岡国保
奈良県　大石武士
大阪府　安井研二
〃　永田修司
〃　樋口潔
〃　慈地久夫
〃　戒子剛司
〃　四宮龍
〃　平岡和祝
兵庫県　瀧本公雄
〃　山本祥晃
〃　山川慎一郎
〃　和泉清士
鳥取県　西尾和弘
〃　杉内勝成
島根県　鐘憧俊司
広島県　福川泰史
山口県　石川和宏
徳島県　山本高行
香川県　唐木裕司
高知県　岡田光司
〃　高橋良市
愛媛県　高木幸夫
福岡県　田中博嗣
〃　田中裕二
〃　高取慎史
〃　浅野宏太郎
〃　松藤修
宮崎県　長友学
〃　羽田野成樹
〃　村社英秋
長崎県　木下浩介

⑬妖怪道中記

東京都　長沢忠広
愛知県　林宏和
大阪府　松井崇生
〃　田中正康
広島県　井尻亘

⑭R-TYPE

三重県　近藤幸隆
神奈川県東高史
佐賀県　占野益健
岐阜県　斉村敦史
山口県　山根慶久

⑮ギャラガ'88

新潟県　木村忍
三重県　山本剛寛
大阪府　横山圭

⑯ワールドスタジアム

神奈川県笠原毅
愛媛県　後藤泰伸
広島県　玉本浩司

⑰ワギャナイザー

山形県　那須康弘
埼玉県　八木沢亨
富山県　赤井智諭輝



キミは補習だ…オイラは募集!

あなたのニンジン箱

宿題の山を登ったり、補習の海を泳いだり、夏はホントーに楽しいものだ。今号はこの読者ページだけ、夏休みサマースペシャルと銘うって、大増4ページでお送りしちゃいます。(あっち)↗

↘(ここ)さまざまな悪評にもめげず、次号ではマツタケ・スペシャルとして、さらに大増ページなるか!? 波乱の次号を待て!!



募集お見舞い申し上げます!!

憩のコピー館 "DRY"

これでキミもコピーライターら!!

ギロギロバッチ〜ン……すなわち、私が当館の館長イコイである。

暑い毎日である。あんまり暑いので、今号は当コーナーのタイトルに、勝手に"DRY"とつけてしまった。つまり当館のコピーは、



辛口のナマ。湯あがりにグイッと一読、コクがあるのにおもしろい……なのである。

とにかく、今回もいくぞー!

●東京都/田中進之祐
『おとちゃん、かあちゃん』

どうやら『カトちゃんケンちゃん』らしいんだけどね。そうめんのようなあっさりした味が、夏向きではある。

●長野県/高沢優也
『ギャラガラヘビ』

アハハハ……販促用コピーとしては使えないけど、思わず笑ってしまいましたよ、私は。このコピーには、一度くいついたら離さぬおかしさがある。この毒が体に回ったら危険だ。よって、こんな大きな文字で見せしめとした。……プッ……ウフフ……ホラ、館長はまた笑ってしまいそうではないか。

というわけで、キミたちのコピーでひともうけをたくらんでいた館長の野望に、足ばらいをくわせるような、へんてこなコピーがたくさん集まった。館長はくやし涙を流して、大喜びしておるぞ。

ではそんな、ちょっぴり塩味のする涙まじりのコピーを、いっきょに公開する。

●東京都/関本和夫
『地獄の妖怪どうする気!?』

キミこそどーする気だ!?



●滋賀県/くんち
『僕、鳥、いらん!!』

"ビクトリー、イラン!"とすると、ホメイ二師からごほうびがもらえる……かな?

●広島県/はじけるK
『郭、スリーラン!』

NIESパワーはすごい。キミたちも、がむば呂〜! なんちって。

ただし、なかには館長もたじろぐ、秀逸なコピーもちゃ〜んと届いておる。

●愛知県/神谷泰宏
『強さと過激のHUBEES〜』

心がすっかり漂白されるような傑作コピーである。ハドソンの方、見てますか〜? 当館の実力を思い知ったか、諸君! 館長はしごくご満悦である。

かと思えば——

●鹿児島県/パラダイス銀河
『♪ようこそ ここへ 遊ぼうよパワーリーグ……』

館長は、桜田淳子の歌だとばっかり思っていた(古いなぁ〜)。光ゲンジなんだって。コラ、館長をまどわすとは、ふとどきなヤツである。

●東京都/スーパードライ
『♪人生楽あネクロマンサー〜…』

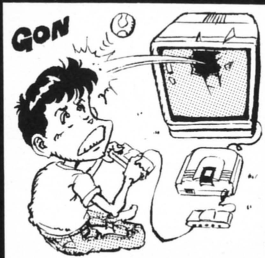
あ、知ってる、知ってる。これは『水戸黄門』だもんね!……販促用コピーだっていうのに、こんなのばっかし送ってきて……。

では最後に館長のお手本をのせる。よく見習ってほしいぞ。

『♪ワードナ それヨイヨイヨイ ワードナ それ……』



そんなピーシーなやつぁいねえよ！プロゲーマー列伝



『友人の中村兄弟はビクトリーランをするとき、画面が暗くなると、弟が懐中電灯で照らしながらプレイしている』
（岩手県／運子）

オレの友人なんか、このゲームでスピードを出しすぎ、警察に捕まったやつもいる。

『ぼくの親友の小林くんは「ぼくのネクロマンサーはCDロムみたいにしゃべるよ」というので、家に遊びに行ってみたら、自分でゲームに合わせてしゃべっていた』
（愛知県／日下　清）

キミの友人は声優さんか!?

『なんと友だちのNくんは、パッドをバット代わりに使っている』（大阪府／PCエンジン君）

オレのおじいちゃんなんかパッドをハット代わりにして頭にかぶってるぜっ！

『私は“ワースタ”で超特大ホームランを打ったために、テレビの上に大穴があいて困っている』（青森県／内田　温）

オレは、“ワースタ”のファールボールを頭に当てたことがあるぜ。みんな、オレの回りにいるやつばかりだぜ。おい来月はすこぶるの“そんなやつぁ絶対いないぜ”をさがしてくれよな！

MISS PC小町 ベスト番付

PCエンジン界の橋本聖子をさがせ！

キミのお姉さんや妹、ガールフレンドや同級生、憧れの彼女、街で見かけたステキなコ……もちろんキミが女のコなら、本人だってOKだ。ドンドン写真を送ってほしい。ただし、美女に限らない（かといって美女を歓迎しないわけではない）。“PC界の橋本聖子”つまり、ゲームにスゴ腕を発揮する女のコ（ゲームはうまくなくてもかまわない）も、当コーナーでは大募集している。ゲームにまつわる武勇伝とともに写真を送ってください。



僕の彼女なんだけど、この腕でもうパッドを2つも壊してるんだぜ。（神奈川県／光ゲンジ）



自分がヘタなくせにゲームに当たりちらすボクの頼もしい姉キ！（宮城県／んだども）

『バカ！バカ！バカ！　PCエンジンのバカ！　3年前、6ケ月分のおこづかいを前借りしてやっとファミコンを買ったと思ったら、今度はディスクシステムだといいやがる。母さんに泣きついて、やっとの思いで買ったところに、PCエンジンの出現なんて……。もう、3年分のおこづかいをファミコンに注ぎこんでいるんだぞ！　でも……やっぱりPCエンジンも買うぞ！』（徳島県／小郷高史）

こんなゲームファンも、きっと多いはず。つまりPCエンジンはその栄光の陰で、小郷くんのようなファンたちの涙と汗でテカテカ輝いてるってわけだね。よくわけがわかんないけど。キミの泣きたくなるような気持ちはよくわかる。でも例えば、泣きながら『ビクトリーラン』をやると、雨の日のレースみたいでおもしろいかもしれないね、ウン。

『私はうちの兄とネクロマンサーの階段は“わらじ”か“だんご虫”かでケンカしてしまいました。いまだに結着がついていません。一体、どっちなんですか？　どーしても階段には見えないんですけど』
（北海道／ROTO 2世！）

この件については、編集部でも意見が分かれて、ついに乱闘になってしまいました。ウチのナガスは“ゾウリ虫”だと主張していたので、踏みつけてみたらグゥと鳴いただけでした。いずれにせよ、わらじ虫やだんご虫、フナムシやフトミミズ、だよ〜ん江口など、気味の悪いものにはあまり近づかない方がいいみたいですよ。

『ビクトリーランとビクトリーライフ。区別がつかなかったのは、ぼくだけじゃないはずだよ〜ん！だよ〜ん、そんなもんだよ〜ん♪』
（兵庫県／ほっくん）

そんなのは、キミだけだよ〜〜ん。

『ゲーマーって、どういう仕事をするのですか？　また、どうすればゲーマーになることができるのですか？』（宮城県／玉夫）

ゲーマーというのは、本や雑誌でゲームの攻略法を解析するときの手伝いをしたり、場合によって新作ソフトのモニターみたいなことをすることもある。このゲーマーになるには、各種のゲーム大会で優秀な成績をあげ、自分の名を広めることが近道だね。

ちなみに、このニンジン倶楽部では、ダジャラーという人の手を借りている。当編集部ではダジャラー検定試験2級以上でないと採用していないよ。

TOKYO DŌMO 東京ど〜も
本初の屋根付きお便りコーナー





勝ちぬき ビューティフル ほりいディ

連載 第2回

読者からの投稿でゲームストーリーをリレー合作しちゃおうという、話題騒然のこのコーナー。いつのまにかタイトルが『勝ちぬきビューティフル――』になっている。

今回からマルチ・ストーリー方式を採用。つまり、前回の続編ストーリーを何本か載せるので、キミたちはその中から気に入ったストーリーを選び、ひき続きその続編を書いて送ってほしい（投稿するときは、どの話の続きなのか、必ずそのストーリーの番号を記入すること）。そして次号では、いちばん投稿の多かったストーリーが勝ち残るというわけ。

突然アドベンチャー要素も加わって、ますます盛りあがるこのコーナーなのだった。

●ストーリー1『勇者は人材バンクで考えこんだ。「う～ん、オレに名前がないのが問題だ、さて……」ふと見ると、あるポスターが目に入った。

「MSX2……マスコットの名前…よし、こいつの名前をアレンジしてやれ。ギュアン……ギュアネス……これだ！」

勇者はとんでもない名前をつけてしまった。とにかく、名前が決まったところで、

「おーし、気合いを入れて仲間さがしだ！」

と、ギュアネスが写真入りの女のコのリストを見ていると、

「なーにが気合いを入れて仲間さがしじゃ」

という声が、ギュアネスの背後から聞こえた。

ギュアネスはギクッとして、思わず「誰だおまえは!?」とふり返った――（つづく）』（大阪府／東條彰子）

●ストーリー2『勇者カインは、反則の得意な悪人レスラー、美人で敵を油断させるOL、そして死んだ仲間を供養するお坊さんを雇い、さらに犬を1匹おともにして、王様の所へやって来た。

王「勇者よ、実はかたきをとってほしいのじゃ。わしの兄たちは、悪を滅すといって出かけたきり戻って来ぬ。兄たちをやっつけたやつはわかっておる。それは時の帝王"ジャック・ニクラウス"じゃ」

4人「それはゴルフの帝王でしょ～！」

王「あ、そうだった。ホントは、時空の城にいる時の帝王"タマラズ"じゃ。頼むぞ」

4人「わかりました」　犬「ワン」

そして4人と一匹は町へ行き、武器をそろえることにした。勇者は木刀と盾、レスラーは鎖、OLは書類、お坊さんはお経、犬は骨をそれぞれ装備した。4人「えいえいオー」犬「ワン」　4人と一匹はおたけびをあげた――（つづく）』（大阪府／西口竜矢）



寿エビイチコーナー



おめでと～ございま～す

創刊2号を記念してできた、おめでたい瞬間芸のコーナーでございま～す。ゲームキャラなど、PCエンジンのゲームにまつわる瞬間芸を写真やイラストで送ってください。寿エビイチ先生が講評するじょー！

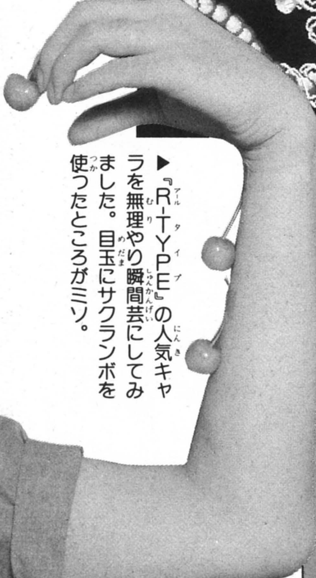
■ドブケラドプス



■カトちゃんケンちゃんのオナラ



◀オナラにおしゃもじを使った。こんな恥しいかっこうをしても、わたくし、キャラはおんなじ！……トホホホ。

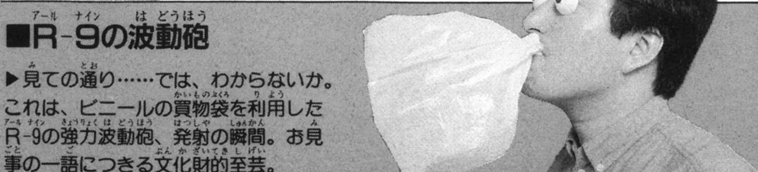


▶『R-TYPE』の人気キャラを無理やり瞬間芸にしてみました。目玉にサクランボを使ったところがミソ。

■巨大戦艦のエンジン

◀このまま野球の応援もできる。バタリアンじゃないよ～。実演は、コトブキ・エビイチ先生！

■R-9の波動砲



▶見ての通り……では、わからないか。これは、ビニールの買物袋を利用したR-9の強力波動砲、発射の瞬間。お見事の一語につきる文化財的至芸。

めんぼくない！

…めん棒ならあるけどね！



こちらは、読者から指摘されたまちがいをおわびするコーナー。あまり盛りあがってほしくないコーナーだな……などと思っていると、どこでウワサを聞きつけたかさっそくハガキがきた。

『誤字みーっけた！　P53、1段目の下から14行目"…言えるこのは…。P79『ボスキャラ必勝法①』の中の上から2行目、ヒットポイントが"ヒットロイント"になっていた――』（愛知県／智之助）

いや～、これはめんぼくない！

『ニンジン倶楽部、あんまりおもしろくない』（静岡県／ゴンス）

悪かったな！

本格 お国自慢戦略シミュレーション

信長のゴボウ 全国版

おっと、またまた新コーナーが登場してしまった。このコーナーは、戦乱の戦国時代を現代に再現。自分の領地（自分が住んでいる県や地方）をほめちぎって大いにお国自慢をし、さらに他の領地（どこでもいいぜ）にいちゃもんをつけて戦をしかけちゃおうというものだ。

とにかく自分の住んでいる土地(最低単位を県、東京都の場合は区までとする）を、大ボラふいて自慢しちゃってもらいたい。



例えば——編集部の某くんは次のように戦端を開いた。

『港区（六本木や赤坂なんてカッチョイイ街がある所）がなんだ！ 葛飾区がステキだ！ なんたって、あのフーテンの寅さんの故郷。学校の制服なんて、みんな寅さんと同じダボシャツに腹巻きなんだぜ。もちろん給食は草ダンゴだ。名物だっていろいろある。四角い形の寅さんせんべいや、同じく四角い形をした寅さんボール。四角くふくらむ"フーセンの寅さん"という風船もあるんでい。それに"矢切りのたわし"というタワシもあるぞ。

ボクなんか亀有公園前派出所の両津巡査になぐられたこともあるんだぜ。どーだ、港区まいったか！ もう勝つしかないぜっ！』

すかさず、中部地方から火の手があがった。

『名古屋でRPGをやると、スライムの代わりに"ういろう"が出てくるんだぜ！ ジョージ・ルーカス製作のSFX映画"ウイロー"って映画も上映中だ。富山県ではこんなマネできないだろ!?』

戦の炎は全国に広がりつつあるぞ。みなのもの、いざ出陣じゃ！

いったいこれは 南野コーナーかな!? コーナー

今号のニンジン倶楽部では新設コーナーもたくさんあったけど、予告もなしに突然タイトルが変わっていたり、はたまた知らぬ間にコーナーの内容が変わっていたりもした。

そこで当倶楽部を、"日々の変化を先取りする、発展と躍進のニンジン倶楽部"と呼んでもらっていい。とはいうものの、まったくもって油断もスキもあったもんじゃないのが、この倶楽部の特徴だ。エへへ。

しかも、コーナーはこれまで紹介したものだけじゃない！

下記にあげる各コーナーも大募集中だ。でも、なんのコーナーかはまだわからない。好きなコーナーを選んで、勝手にキミたちで内容を考え、投稿しておくれ。

投稿数が多く、またおもしろい作品が集まったら、そのコーナーを独立させちゃうぞ！

〈これがただいま募集中のコーナーだ〉

- **光エンジン・コーナー**
- **スケバンでっか!?朝ゆかいコーナー**
- **日本一まずい店　グルメ・ガイド**
- **わたしのフィールド・ワーク**
  街で見かけたヘンなもの
- **他誌のPCエンジン・ページ**
  書評コーナー
- **恋の悩みクリア・テク**
  憧れのひと完全攻略法

ハメ絵ハメノハ大王だあ…

たくさんの読者からのご要望にこたえて、イラスト・コーナーを作ったぞ。ただし、ただのイラストじゃあ載せない。ガハハハ。

毎号、お題を出すから、それをハメ絵にしてイラストを描くこと。今号は"PC"の2文字をどこかにハメ絵にして、送ってきなさい。

絵がヘタな人は、ギャグを入れて投稿するとよろしい。われらが大王さまは、すごくわがままなのだ。ガハハハ。

（今号のお題）

PC

（例）



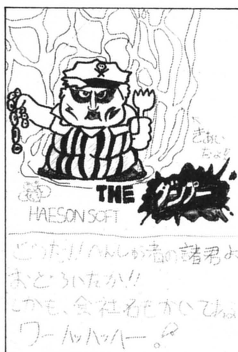
◀例えば、こんな感じでね！

●コーナー新設記念にこんなイラストを載せちゃうぞ〜〜〜！●



（茨城県／飯島達也）

◀イラストというのは、絵がうまければいいってもん……だ。どーだ、ガハハハ。



（新潟県／プリケツくん）

◀別のコーナーにきたハガキだが、これも載せてしまったぞ、ガハハハ。



（静岡県／ロミナ）

◀PCエンジンスペシャルでは初めてなので、イラスト載せてしまったぞ。

あて先は…コチラ

〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館 コロコロ
PCエンジンスペシャル編集部
ニンジン倶楽部　○○○コーナー　まで！



PCエンジン SPECIAL 愛読者アンケート



下のアンケートに答えて、PCエンジンソフトや、貴重グッズをもらっちゃおう!!

みんなが注目してるCDロムに関する質問もあるぞ。キミの熱い反響を待ってるよ。

●この本について

1 『PCエンジンスペシャル』第2号のなかで、おもしろかったものを、3つ選んで、番号で答えてください。

①スペースハリアー ②プロテニスワールドコート ③魔境伝説 ④ガイアの紋章 ⑤エイリアンクラッシュ ⑥魔神英雄伝ワタル ⑦ファンタジーゾーン完全攻略 ⑧CDロムの全貌 ⑨まんが『CDロムからくり講座』 ⑩スーパーリアルスターソルジャー発表 ⑪パワーリーグ全国野球大会 ⑫ニンジン倶楽部 ⑬特別救助隊❶ギャラガ'88 ⑭特別救助隊❷ワールドスタジアム ⑮遊楽専業団 ⑯プリンセス・カフェ（大西結花） ⑰激烈技スペシャル ⑱最新ゲームスペシャル★パート2〈特別付録〉 ⑲定吉七番・てなもんや大福帳



2 『PCエンジンスペシャル』で特集してほしい記事、ゲーム名は何ですか。あなたの希望するものを書いてください。

3 『PCエンジンスペシャル』をどこで知りましたか。次のなかから選んで、その番号をひとつ書いてください。

①書店、販売店の店頭で ②テレビで ③月刊『コロコロコミック』誌上で ④学年別学習雑誌ほか、雑誌広告で ⑤知人、友人などに聞いて ⑥その他

●ゲームについて

4 あなたは、PCエンジンを持っていますか。持っている人はⒶ、持っていない人はⒷ、近々買おうと思っている人はⒸの記号で答えてください。

5 4の質問で、PCエンジンを持っていると答えた方に質問します。PCエンジンのソフトは何本持っていますか。次のなかから番号で答えてください。

①1本 ②2本 ③3本 ④5本以下 ⑤10本以上 ⑥11本以上

6 PCエンジンのソフトで、これから買いたいゲームは何ですか。そのゲーム名を2つ書いてください。

7 あなたの好きなゲームジャンルは何ですか。次のなかからひとつ選んで、番号で答えてください。

①シューティング ②RPG ③アクション ④シミュレーション ⑤アドベンチャー ⑥スポーツ ⑦その他

8 あなたがゲームにしてほしいと思うストーリーのまんが、映画、小説などがあれば、そのタイトルを書いてください。

9 パソコンやアーケードゲームなどで、PCエンジンのソフトに移植してほしいゲームはありますか。あれば、そのゲーム名を書いてください。（2つまで）

10 あなたはCDロムが発売されたら、購入しますか。番号で答えてください。

①買う ②買わない ③まだわからない

11 10で買わないと答えた方は、その理由を書いてください。

12 CDロムでわからない疑問点や、こうしてほしいという要望があれば、できるだけくわしく書いてください。

●その他

13 あなたが、よく読む雑誌は何ですか。次のなかから3冊選び、その番号を書いてください。

①月刊コロコロコミック ②学年別学習雑誌 ③別冊コロコロスペシャル ④週刊少年ジャンプ ⑤週刊少年サンデー ⑥週刊少年マガジン ⑦コミックボンボン ⑧スーパーボンボン ⑨わんぱっくコミック ⑩月刊少年ジャンプ ⑪増刊少年サンデー ⑫月刊少年マガジン ⑬ファミコン必勝本 ⑭㊓ファミコン ⑮ファミコン通信 ⑯ファミリーコンピュータマガジン ⑰ハイスコア ⑱Beep ⑲LOG-IN ⑳コンプティーク ㉑ポプコム ㉒その他

応募のきまり

右のとじこみはがきの裏に、回答欄があります。上のアンケートに答えてください。抽選で121名に、77ページで紹介しているプレゼントが当たります。ほしい商品の番号と、必要なことがらを書いたら、必ずはがきの表に40円切手をはって、出してください。

しめきりは9月5日消印有効。当選者の発表は、10月1日発売の『PCエンジンスペシャル』第3号です。

★どんどん応募してね!

PCエンジンスペシャル

BIG PRESENT

大感謝企画

なんと合計121名に当たる!!

ハドソン提供 PCエンジンソフト各5名

ハドソンから発売中の人気PCエンジンソフトをプレゼントするぞ。史上最強シューティグ"R-TYPE"や迫力の野球ゲーム"パワーリーグ"など、7種類の中からキミのほしいソフト番号を1つ書こう。


②THE功夫


⑤R-TYPE I


③カトちゃんケンちゃん


⑥R-TYPE II


①ビックリマンワールド

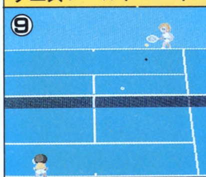

④邪聖剣ネクロマンサー


⑦パワーリーグ

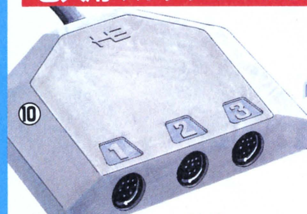
ナムコ提供 PCエンジンソフト各3名

ナムコからも最新のPCエンジンソフト2種類をプレゼントだ。シューティング派、スポーツ派、どちらでもOKだ!!


⑧ギャラガ'88


⑨プロテニスワールドコート

3人用マルチタップ40名


▲近日発売予定の3人用マルチタップ。これもプレゼントだぁ。
商品はイラストと異なる場合があります。

AVブースター 10名


▼PCエンジンの音楽と画像がパワーアップするぞ!!

ギャラクシーフォースオリジナルテレカ5名



▲ゲームミュージックのサイトロンレーベルからテレホンカード。

ポニーキャニオン提供

ビデオスーパーゲームズ5名



◀"R-TYPE"の攻略法入りのゲーム情報ビデオ。

大西結花ちゃんサイン入りコンサートパンフ10名

私のサイン入りパンフもプレゼントします。



ゲームミュージックカセット各5名



◀人気のアーケード版ゲーム音楽だ。あの興奮がステレオで楽しめる。

アルファレコード提供

P74のアンケートに答えてね

アンケートに答えて、プレゼントをもらっちゃおう。詳しくは、応募のきまりをよく読んでね!!

MEIJI
明治乳業

ビリッとやって、

ニョキッとたべる。

ワンハンド・グリップアイス

新発売





FruityKid

明治 フルーティーキッド

オレンジ

グレープ

50円

6コ入り300円のマルチパックもどうぞ。



SPECIAL RESCUE TEAM



PCエンジン
特別救助隊

今回の救助隊は、ナムコの2大ゲーム特集。『ギャラガ'88』と『ワールドスタジアム』必勝法を紹介するぜっ！

1600000点奪取!!



敵キャラ完全解剖!!
ハイスコア獲得テクニック公開!!

まず、シューティング編は、『ギャラガ'88』だ。160万点というハイスコアをねらうには、どうすればよいのか。シューティングがニガ手な人のために、初級テクニック講座もあるぞ！
次からのページを読んで、攻略法を研究してくれっ！

1 シューティング編

Galaga '88
ギャラガ'88

ナムコ
発売中
4900円

キミはもう巨大ボスに出会ったか！この特別救助隊が、確実にキミのゲームテクを上達させるはず。それでは、健闘を祈る！

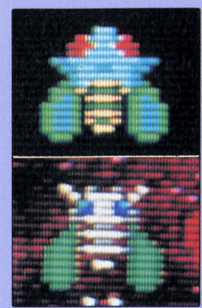
88ページからはワールドスタジアムスーパーチーム打倒法がはじまるゾ！

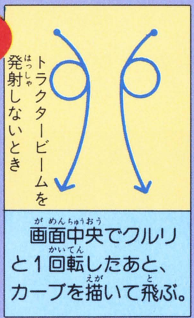
敵を知ることが SHOOTINGの基本なのだ！

ギャラガ軍団

シューティングゲームの基本は、やっぱり敵キャラの性格をよくつかむことだ。そこで、ギャラガ軍団たちを徹底的に分析してみた。ターンやディメンションによっても攻撃パターンが違うぞ！

ボス





画面中央でクルリと1回転したあと、カーブを描いて飛ぶ。

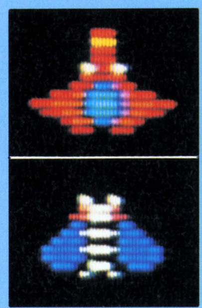
列を組んだとき、いつも最後部に構えて大きな顔をしているのが、こいつだ。

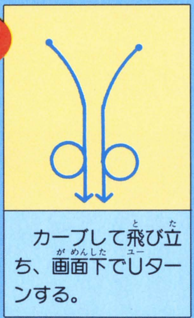
飛行中の得点は、待機中の倍以上も得点をかせげる。

飛行してきたとき、途中でストップし、トラクタービームを発射してファイター（自機）を捕える。パワーアップするまでは、全滅させないように注意。

状態	D1	D2	D3	D4
待機	150	200	250	300
飛行	400	600	800	1,000

ザコ





カーブして飛び立ち、画面下でUターンする。

単独で攻撃するやつと、いくつかに分離して攻撃するものがいる。

画面の外へ消える前にUターン攻撃をしかけてくる。名前の通りいちばんスコアは低い。

ところが、分離した子どもみたいなやつを全滅させると、ボーナス得点が入るので、できるなら分離したザコをねらってスコアをかせぎたい。

状態	D1	D2	D3	D4
待機	50	60	70	80
飛行	100	120	140	160

分離ザコ

それぞれの出現場所と、ボーナス得点を紹介するぞ。

ディメンションによって姿形が違い、アメンボ、ハサミ、タコ、ナミダの4種類いる。

この4匹の中の1匹が本物で、そいつを撃ち落とさないかぎりまたもとにもどってしまう。

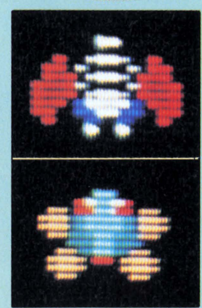
■アメンボ
◀ディメンション1で出現。1000点。

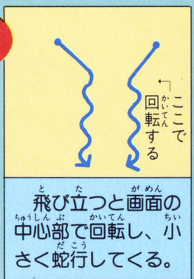
■ハサミ
◀ディメンション3で出現。3000点。

■タコ
◀ディメンション2で出現。2000点。

■ナミダ
◀ディメンション4で出現。4000点。

ゴエイ





飛び立つと画面の中心部で回転し、小さく蛇行してくる。

合体ゴエイ

ふだんは単独で飛行してくるが、飛行前に2匹が合体して、S字を描きながらファイターに向かってくる。

合体中の巨大ゴエイを撃破すると、ワープカプセルを落としていく。

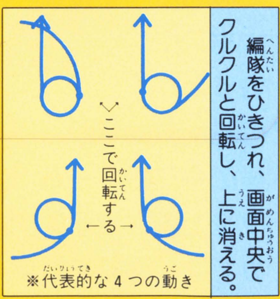
状態	D1	D2	D3	D4
待機	80	100	120	140
飛行	160	180	200	220
巨大ゴエイ	600	1,000	1,400	1,800

先頭デカ敵

ラウンドがスタートしたとき、ギャラガ編隊の先頭をきって出現するのがこいつらだ。わりと得点が高いので、必ず撃ち落としたい敵だ。

もたもたしていると、ピューッとどこかへ消えていってしまう。

ぶた	ぼんず	ほね	ギャラクシアン
ディメンション1で出現。600点。	ディメンション2で出現。1000点。	ディメンション3で出現。1400点。	ディメンション4で出現。1800点。

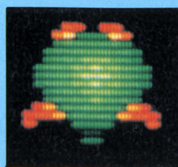


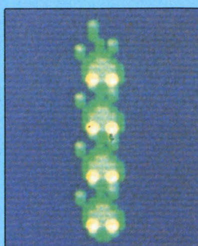
編隊をひきつれ、画面中央でクルクルと回転し、上に消える。

完全大公開!!



ドン グリーン


撃つと緑色の花火が打ち上がる。



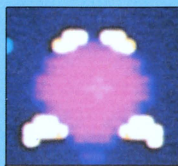
ある条件でドンを撃破すると、撃破した位置から、コドモがまっすぐ下へ降ってくる。

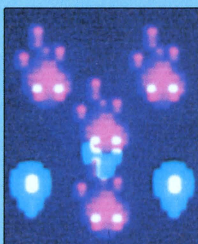
コドモを全滅させると、1600点のボーナスがもらえる。

待機	飛行	コドモ(1匹)	コドモ(フォーメーション)
100	400	20	1,200



ドン パープル

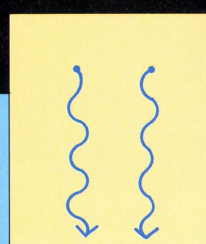

撃つと紫色の花火が打ち上がる。



ドン（グリーン）と同じ条件で、撃つとコドモが降ってくる。フォーメーションを組んで攻撃してくるぞ。

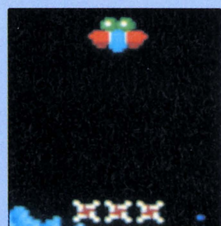
ファイターにギリギリのところで撃ったとき、コドモに当たらないよう注意。

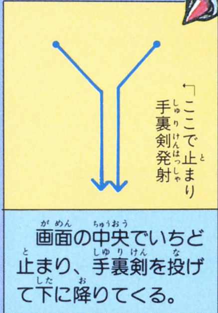
待機	飛行	コドモ(1匹)	コドモ(フォーメーション)
100	500	30	1,600



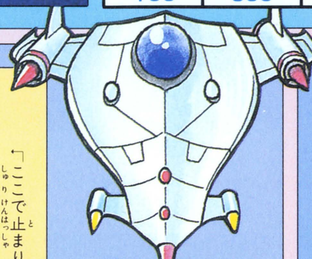
撃つとドーン！とキレイな花火になるドンは、ディメンション1のみで出現。蛇行しながら、前方に飛んでくる。

ニン





画面の中央でいちど止まり、手裏剣を投げて下に降りてくる。

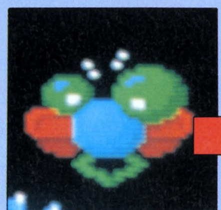


ディメンション2だけに出現するニンは、ターンごとに得点が違う。

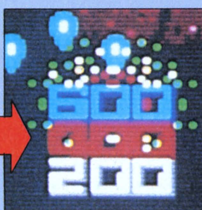
最初に出現するときは水晶玉で、弾が1発命中するたびに姿が変わる。

飛行中は、ときどき止まって、手裏剣を投げつけてくる。そして1発め、2発めと得点がアップしていく。

手裏剣攻撃はけっこうシビアだが、泣き顔がニクメないやつだ。


■1発め


■2発め

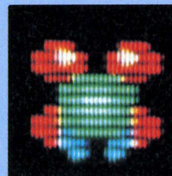


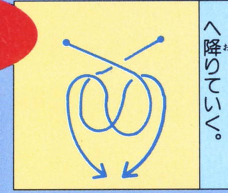
■3発め

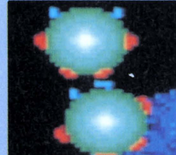
状態	ターン2	ターン3	ターン4	ターン5	ターン6	ターン7	ターン8
待期	100	200	200	200	200	300	300
飛行	200	400	400	600	600	800	800
1発め	200	400	400	600	600	800	800
2発め	400	600	600	800	800	1,000	1,000
3発め	600	800	800	1,000	1,000	1,200	1,200

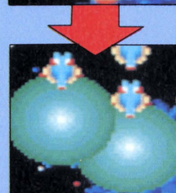
※点滅中に撃つと、弾を当てた数によって得点が変わる。

パン









ディメンション3のみ出現する、おかしなキャラクター。

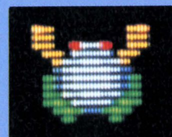
待機しているときの得点はどのターンでも同じだが、飛行中の得点はターンごとに違う。1発当たるごとにプーッとふくらみ、何発か当てると、パーン！と破裂してしまう。

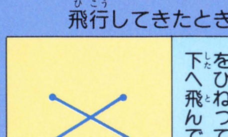
状態	ターン3	ターン4	ターン5	ターン6	ターン7	ターン8
待機	500	500	500	500	500	500
飛行	800	1,000	1,200	1,400	1,600	1,800

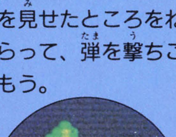
カン

ディメンション4だけで出現する。堅い羽に守られているので、待機中には絶対撃ち落とせないやっかいなやつだ。

飛行してきたとき、お腹を見せたところをねらって、弾を撃ちこもう。









▲カンの弱点はお腹だ！ 向きを変えたらねらい撃て。

状態	ターン5	ターン6	ターン7	ターン8
飛行	1,800	2,000	2,200	2,400

※待機中は撃破することができない。

ギャラガ軍団撃墜！ 初級テクニック講座

シューティングはどうもニガ手で、ちっとも先へ進まないぜっ！と、いばってる!?キミ。基本ワザをもういちど研究してみよう。まずは、面クリアをめざして、うまくいったらハイスコアをねらってみよう！



ザコはさっさとかたずけよう





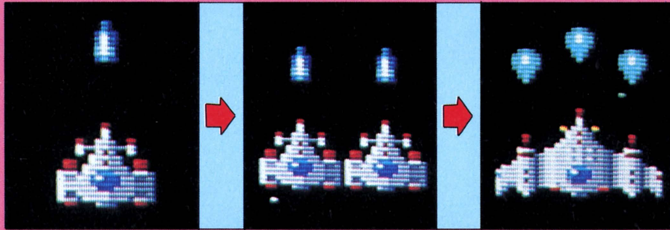
必ずどのラウンドに行っても出現するのが、このザコ。得点がいちばん低いくせに、動きがけっこういやらしいから、早めにさっさとかたづけてしまおうぜっ！

面クリアを早くするためにも、出現した瞬間に消し去るくらいの気持ちでいたほうがいいよ。なにしろ数がウジャウジャと多いからね。



▲全滅させると得点は高いけど、うまくなるまでは、分離する前に撃ち落とそう。

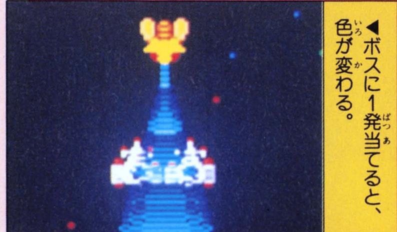
確実なパワーアップ法



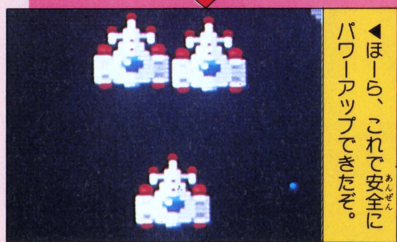
もし、シングルでスタートしたら、デュアルやトリプルにパワーアップしなくちゃね。

トラクタービームにわざと触れて、パワーアップすることはわかってるよね。このとき、安全確実に捕虜ファイターをとりもどすために、あらかじめボスギャラガに１発撃ちこんでおくと便利だぞ。

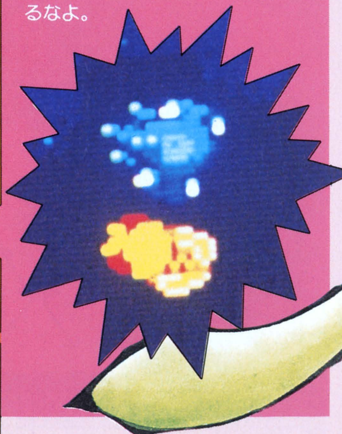
ボスギャラガがトラクタービームを発射したら、捕虜になる前に、ピューンと弾を１発撃っておくんだ。そうすれば、あわてて捕虜に当てたりするミスが防げるわけだ！



◀ボスに１発当てると、色が変わる。

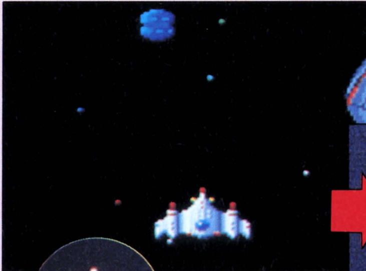


◀ほーら、これで安全にパワーアップできたぞ。



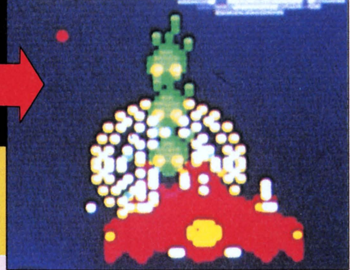
▼まちがっても捕虜に当てたりするなよ。

無敵アタックを利用する





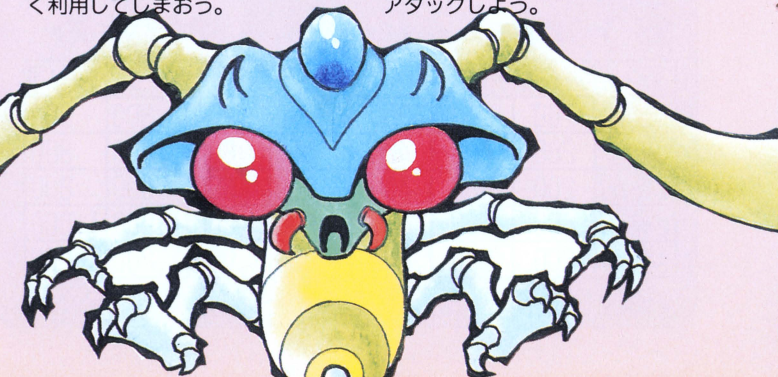
◀ピカピカッとファイターが点滅するぞ。



▼この無敵状態のときを利用して、近くの敵にアタック！ 難敵だってこわくないぞっ！

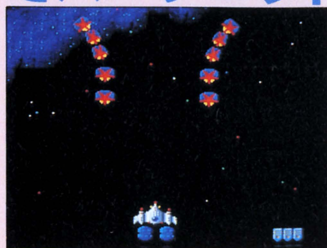
デュアルかトリプルで敵の攻撃を受けたときと、ワープカプセルを取ったとき、数秒間はファイターが無敵状態になる。これをうまく利用してしまおう。

この状態のとき、できれば上に飛んでいってギャラガ軍団を全滅させたいけど、そうもいかないよね。とりあえず、近くにいる敵にアタックしよう。



SPECIAL RESCUE TEAM SRT

ギャラクティック・ダンシングでパーフェクトをねらおう！



▲これはラウンド3のボーナスステージ。左右対称に飛行する。



▲むやみに動きまわらず、片側ずつねらっていこう。

ボーナススコアをかせげる、ギャラクティック・ダンシングのラウンドでは、ぜひパーフェクトをねらいたい。

BGMに合わせて、左からきたら、こんどは右、というように、必ずパターンがある。一気に全部撃ち落とそうとせずに、片側ずつ撃ち落とすのがコツだ。



シークレットボーナス獲得術



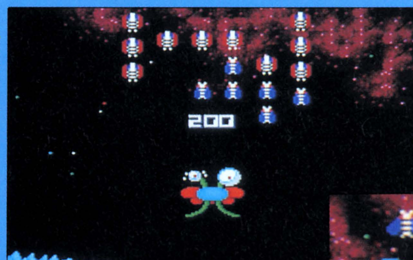


特別救助隊になぜ、このコーナーがあるかって!? それは…この『ギャラガ'88』がまだ発売されたばかりで、読者のみんなから、ハガキが届いてないからだよ〜〜〜ん！

さて、このギャラクティック・ダンシングには、シークレット・ボーナスが隠されていたのだっ！ やり方はとってもカンタン。このラウンドにきたら、まったく撃たずに、ただ、ジ――ッと待ってるだけ。パーフェクトと同じ得点が入る。

激烈技

ニンは水晶のとき撃破しよう！

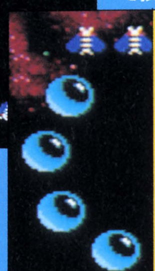


▶手裏剣を投げられると危険！

初心者にとっては、もっともいやなキャラクターのひとつが、ニンだ。

1発だけじゃ撃ち落とせないし、おまけに手裏剣まで投げつけてくる。こいつは水晶が変化したやつだから、飛来して編隊を組む前に撃破してしまおう。

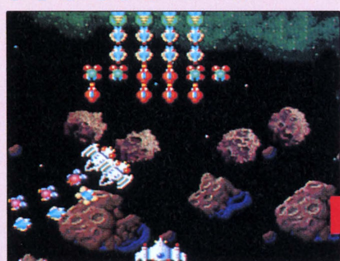
得点よりもまず、安全策をとろう。



◀この水晶のときがチャンスだ！ 撃て――っ！

◀かわいい顔して、わりとやっかいな敵。点滅したら、危険信号だ。

障害物は早めに破壊しよう！



いつまでも障害物を残しておくと、編隊を組んだギャラガ軍団まで弾が届かないし、敵に当てたつもりが当たってなかったり、けっこうたいへん。



◀障害物はどれもかなりカタめだけど、破壊しよう。

ターン2の氷の惑星から、スターダストや隕石などの障害物が出てくるよね。これは早めに破壊しておいたほうがいいぞ。ワープカプセルも手に入るしね。

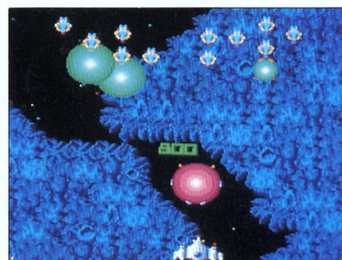
敵の攻撃パターンを読み、ハイスコアをめざせ!!



宇宙ステーションでは、合体するゴエイからワープカプセルをとろう。



先頭にいるデカキャラは、すべて撃ち落としてスコアをかせぐ。



飛行中の得点が高いパンのようなキャラは、飛んでから撃破したい。

次のページで説明するけど、ディメンションが上にいくほど敵の得点が高い。早めに次元ワープしておこう。

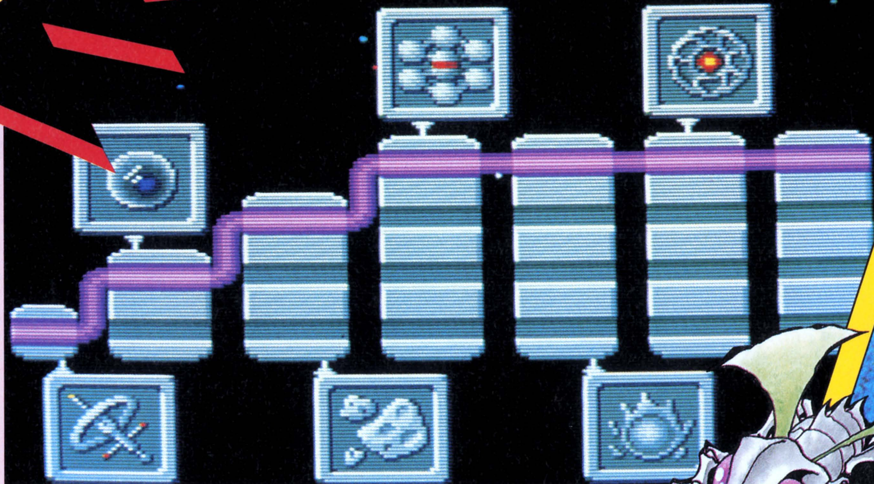
しっかりトレーニングをして、ラウンドごとの敵の特徴をつかもう。ハイスコアをねらうなら、少ない得点のキャラを見のがして、高ポイントのキャラをねらい撃つことだ。

最強！D4へワープ!!

キュイ〜ン！

このゲーム最大のポイントが、このディメンション（次元）の存在だ。いちど上の次元へワープすると、もどることはできない。同じラウンドでも、敵の種類が変わり、ボーナス面の飛行パターンが変化したりするのだ。

もちろん、ディメンション４には、最強のギャラガ軍団が待ち構えている。



４ラウンド以降、カプセルは障害物からも出る

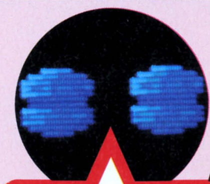


合体した巨大ゴエイを倒して、ワープカプセルを取る。

隕石、宇宙機雷などを撃破して、ワープカプセルを取る。

ワープカプセルを取る方法は、左の２つだ。１ターン（宇宙ステーションなどのエリア）中に、２個のワープカプセルを取ることによって、ディメンションワープできるようになるわけだ。

４ラウンド以降は、障害物からも各ラウンドに１個ずつでる。ディメンションワープしたいなら、必ず取ろう。カプセルを取ったとき数秒間無敵になるぞ！



ワープにはカプセル２個

次元が変わると飛行パターンが変わるぞ！



ディメンションが変わると、最前列にいたザコがカンに変わったり、編隊も変わってくるんだ。出現する敵の種類をしっかりチェックしておこう。ギャラクティック・ダンシングでは、飛行パターンまで変わってしまう。

ある次元でマスターしたテクニックも、ほかの次元では通用しないこともあるぞ。



▲これはＤ１のラウンド７のボーナス面。ところが…。

▼同じ面でも、Ｄ２になるとキャラも飛行も違う。

WARP BONUS

ワープカプセルが２個そろえば、そのターンが終了したとき自動的に上の次元へ行ける。

ワープしたときは、それぞれワープボーナスがもらえるぞ！

Ｄ１からＤ２ ➡	10,000
Ｄ２からＤ３ ➡	20,000
Ｄ３からＤ４ ➡	30,000

ディメンション別攻略法



各ディメンションでは、最終ラウンドに出現する巨大ボスがすべて違う。まずは、D1で力をつけ、次のディメンションへチャレンジしてみよう！

D1 まず！ここでトレーニングだ!!


▲やっぱり花火が見たいからワープするのやめようかな!?

▼単独でクルクルと回転してるときをねらおうぜ！



このD1だけに登場するのは、先頭デカキャラのぶたと、ドンだ。巨大ボスをのぞくと、最高得点キャラは、最後の惑星表面に登場するドンの子どもで、全滅させるとボーナス得点。

わざとワープカプセルをとらずに、この次元で練習するのもいいね。最終ラウンドに登場する巨大ボスは、ニンが巨大化したもので、得点は10万点。



D2 テクニックを駆使して突き進め！




ニンは、あまり近くにきてから撃つと、危険だぞ！

このディメンションでは、手裏剣使いの名人、ニンが登場する。編隊の先頭キャラは、ぼんず。

D1で1000点しかもらえなかった分離ザコのボーナスも、2000点にアップ。このザコが分離するまで待てるだけの余裕があれば、こいつで得点をかせごう。

このD2の巨大ボスは、ザコが巨大化したダイダイボスで、得点は20万点。



D3 腕に自信があるキミなら……




ターン3の惑星表面で、巨大ボスが出るけど、ここでは倒せないよ。

D3だけで登場するパンは、待機中に撃つと、どのラウンドでも500点だけ。

巨大ボスは、カンが巨大化したもの。はさみをひろげたとき、口をねらい撃て。撃ち落とすと30万点ボーナス。



D4 最強のギャラガ軍団が待っている！


▲いちどにこんなに襲ってくるなんて、ずるいよな！

このゲームの中で、最も難しいのが、D4だ。かなりシューティングの腕がないと、巨大ボスまでたどりつくのはきびしいぞ。カンが後部の敵たちをガードしているので、とてもやっかいだ。カンが飛んできたスキをねらって撃ちまくれ！

最強の巨大ボスは、合体ゴエイやボスたちをはき出す。うまくハーイハーイボスを倒せば、高得点40万点がもらえるぞ。

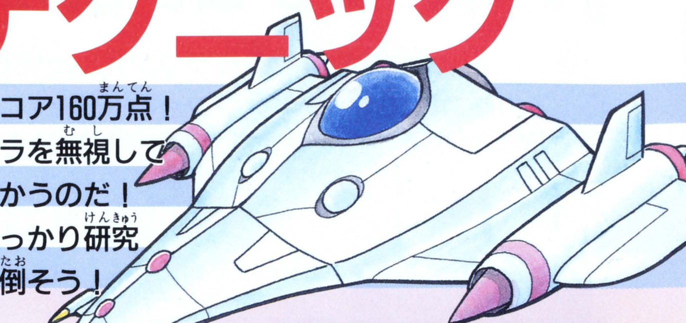
障害物は早めに破壊しなきゃ。

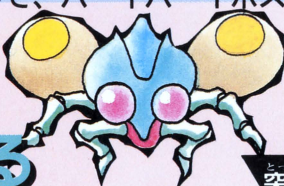

待機中のカンを撃ってもムダ。



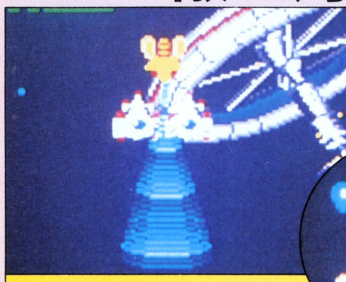
160万点突破テクニック

今回の目標はハイスコア160万点！
得点の少ない敵キャラを無視して
ディメンション４へ向かうのだ！
この突破テクニックをしっかり研究
して、ハーイハーイボスを倒そう！





突破テク1 トリプルで敵と対戦する


デュアルファイターを捕虜にして、パワーアップ準備だ！

まず、デュアルでスタートだ。ラウンド１でトリプルにパワーアップしておこう。

このとき、残機は１発しか残っていないので、慎重に対戦することが必要だぞ。

合体ゴエイを撃破して、ワープカプセルを用意しておこう！

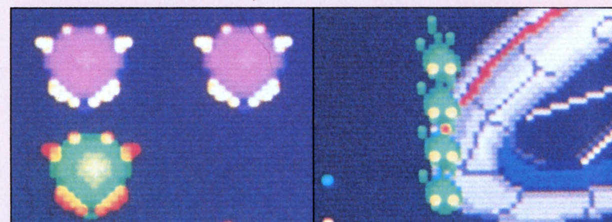
突破テク2 ドンの子どもで得点かせぎだ!!



▲パープル４匹、グリーン２匹残す。

ラウンド１と２では、ドンを飛行中に撃って、ドンの子どもで得点をかせごう。

このドンから子どもを出すには、条件があるんだ。ラウンド２はゴエイ10匹、ドン６匹残し、それ以外の敵は、すべて撃破する。子どもが出現するのはこの後からだ。得点の高いドンのパープルはすべて残そう。


ラウンド１ではゴエイ10匹とこのドン５匹で、子どもが出る。

４匹とも全滅させれば、ボーナス得点がもらえるぞ。

先頭のデカ敵を逃がすな！




▲クルクルと回転しているときが、ねらいめ。画面の上へ逃げる前に３発撃て！

ディメンションによって種類や得点は違うけど、先頭のデカ敵は、けっこう得点が高いので、ぜったいに撃破しよう。

すべて３発で撃ち落とせるが、あわてて撃ちまくると、得点かせぎのためのキャラまで撃ってしまうので注意！

必ずD4へワープしよう！



▲高得点をとるために、ディメンション４への最短ルートを進むことが必要。

160万点を突破するために、必ずD４にディメンションワープしよう。

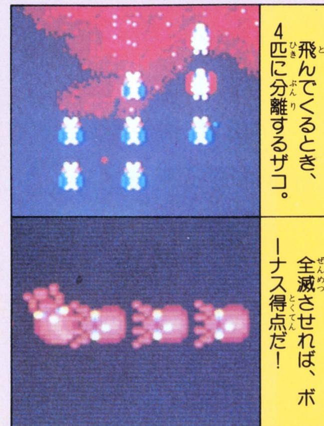
途中でワープカプセルを取りのがしたりしないでほしい。前のページで説明したように、D４の敵キャラは得点が高いからね。

ワープはD４まで３回。ワープボーナスだけでも、トータルで６万点かせげるのだ。

突破テク3 ラウンド4からは分離ザコでかせげ！



◀ザコを10匹残して、ほかのキャラをすべてやっつけてしまうんだ。


飛んでくるとき、４匹に分離するザコ。

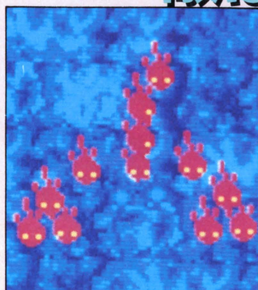
全滅させれば、ボーナス得点だ！

ラウンド４に入る前の目標スコアは74000点以上だ。ここからは、ザコを残して、分離ザコで得点をかせごう。

ザコが残り10匹になると、分離することを覚えておこう。ニンのボーナスが１匹で1200点。でも、分離ザコは、D２で全滅させると2000点になる。

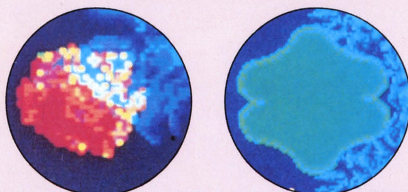


突破テク4 スクロール中の敵はすべて撃破!!

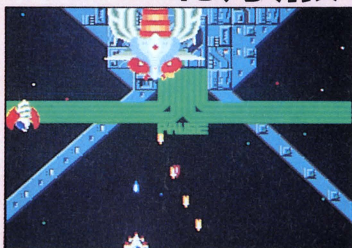

▲惑星表面で出現するコドモドン軍団をねらい撃ち！

惑星表面ではディメンションワープがないけど、タテにスクロールする。出現する敵や障害物はすべて撃破しておこう。

特に、コドモドン軍団は、ターン3に出現するものでも、5000点の高得点ボーナスだ。



突破テク5 ハーイハーイボスは40万点だ！


まるで嵐のように弾や子分を降り落とす巨大ボス。中心部をねらい撃て！

デュアル以下で巨大ボスと対戦するのは、かなり苦しいぞ。もし、パワーダウンしたら、25ラウンドで最後の敵を倒したとき出現する赤いカプセルを取ろう。シングルでも、いきなりトリプルにパワーアップだ！

ハーイハーイボスを倒して、40万点ボーナスを取ろう！

全ボーナス面でパーフェクトをとろう!!

ボーナスステージは、全部で6つある。ここで、すべてパーフェクトをとらなければ、160万点以上はねらえない。1編隊を全滅させたときと、パーフェクトボーナスは、ディメンションによって違うぞ！　パーフェクトは、D1＝1万、D2＝1万5000、D3＝2万、D4＝2万5000だ。1匹も逃がすなっ！

ラウンド3 BGM＝ワルツ

ラウンド18 BGM＝サルサ

ラウンド7 BGM＝タンゴ

ラウンド22 BGM＝ワルツ

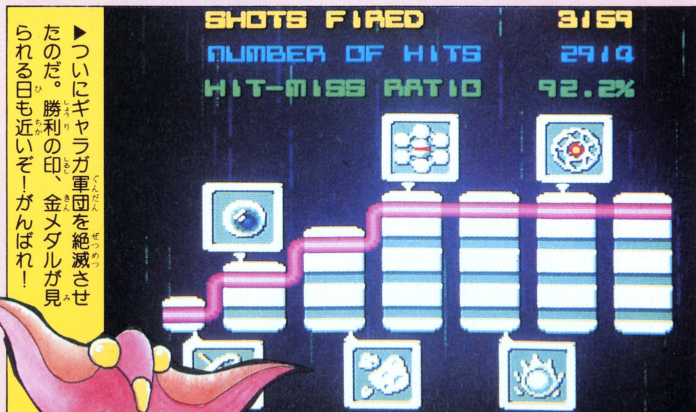
ラウンド14 BGM＝ジャズ

ラウンド26 BGM＝マーチ

突破テク6 巨大ボスを倒し、160万点突破!!

画面の上のほうで、ハネを広げながらギャラガ軍団を降り落とす巨大キャラ。おまけに弾まで撃ってくる。敵の弾をよけながら、真下から連続して撃ちこもう。

巨大ボスを倒す前に120万点取っていれば、めでたく160万点突破だ！　キミもテクニックを駆使して戦おうぜっ！



▶ついにギャラガ軍団を絶滅させたのだ。勝利の印、金メダルが見られる日も近いぞ！がんばれ！

激烈技 ラウンド26でスペシャルボーナス!!



ラウンド26のボーナスステージは、かなり動きが速く、難しい。ところが、ここでカンタンにスコアをかせげるワザがあるのだ。

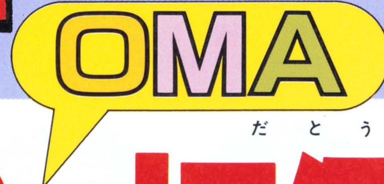
まず、左右からマーチに合わせて出現するキャラだが、これは、1編隊を倒しても2600点のボーナス。これでもほかのボーナスステージより高ポイント。ところが、次に画面の左上と右上から出現するキャラを、いちばん上のところで撃破すると、2600点のスコアが加算されるんだぜ！

◀下に降りてこないうちに撃ち落とせ！





プロ野球 ワールドスタジアム

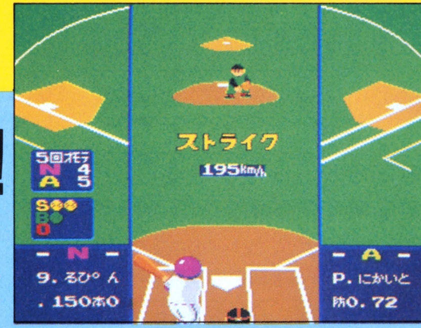


スーパーチーム打倒法

ほとんど無敵といえる幻の3チーム(Oチーム、Mチーム、Aチーム)。だが、このOMAにも弱点てヤツがあった!!

コンピュータ(チーム)のちょっとオマヌケな弱点はここだっ!!

賢いようでも、しっせんはカラクリ仕掛けのコンピュータ。ここがマヌケだっ!!



怪物投手も恐くないモン!

曲がる! 落ちる! 速いっ!! の3拍子にスタミナまで兼ね備えた怪物投手たち。こいつらから大量得点を奪うには、これっきゃないぜ。

弱点1 四球で自滅の変化球投手

縦に横にクネクネとねじ曲がったボールを投げ込む軟投派ピッチャーたち。だが、実はこいつらこそ幻の球団唯一のアキレス腱(ワースタでは、速球派の方が断然有利なのだ)。ここで大量点を奪えなきゃ、まずOMA打倒は無理だ。攻略法は簡単。追い込まれるまでは絶対に振らないこと。勝手に四死球を連発してくれるのだ!!

▶四球でランナーをためて、ゴンと一発かまそうぜっ!!

弱点2 速球投手の豪速球は捨てろ!!

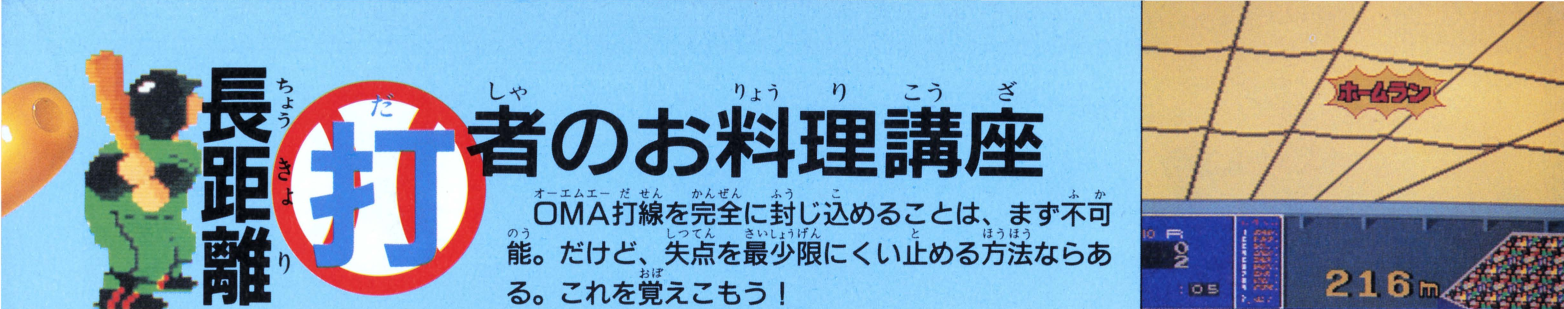
では、難敵本格派ピッチャーは、どう崩すか? なんと、決め球の速球を徹底的に捨ててしまうのだ!! 確かに投球の8〜9割は速球だが、たとえ当ててもポップフライが関の山。ならば三振覚悟で、チェンジアップ気味の球に的をしぼった方がいい。口でいうほど簡単じゃないが、タイミングさえあえば、オーバーフェンスも楽々だぜ。

150キロを超える球は、当ててもフライになってしまうのだ。

弱点3 わざとはさまれてしまおう!!

これはちょっとした激烈技。ランナーが出たら、わざと一、二塁間にはさまれてしまおう。二塁手が追いかけてきたら、一目散に一塁へ逃げ戻る。で、一塁についたら、再び猛然と二塁へダッシュするのだ。うろたえた二塁手が、無人の二塁ベースに送球してくれるぞ。1ヒットで1点確実の、うれしい技なのだよ、これは。

▶ホラッ、マヌケなやつでしょ。一気にホームまで帰って来い!!



長距離打者のお料理講座

OMA打線を完全に封じ込めることは、まず不可能。だけど、失点を最少限にくい止める方法ならある。これを覚えこもう！

弱点4 インコースの速球の連投だっ!!

くり返していうけど、ワースタでは圧倒的に速球投手が有利。速球勝負を勧めるぜ。それも、できればバットの根っこに当たるよう、マウンドの対角線上からインコースに向かって投げ込もう。バットには当てられるものの、フライを打ち上げてくれる確率が高いぞ。変化球で三振を取るよりも、一球でかたがつく分、スタミナ温存にもなるしね。

ただし、速球投手はスピードが命（あたり前だ）、だから投手交替の時期は、しっかり見きわめたいところ。ここんとこで〝もう一人だけ〟なんてヘタな欲をだすと、手痛い一発をくらっちゃうぞ。



▶強打者中の強打者、おずまに速球を投げ込んだ……。

◀ほらっ内野フライだ（強打者のフライは天井に当たりやすい。注意）。

弱点6 味方のエラーを逆手にとろう!!

ワースタでは、しばしば飛び出す悲しいエラー。もし、敵の打球をポロリとこぼした時、慌ててボールを追いかけるのは禁物だ。どうせ一塁は間に合わない。だが、打球をほっとけば、マヌケな敵は二塁に向かって一目散。ここで、すかさず送球すればOK。エラーは帳消しだ。

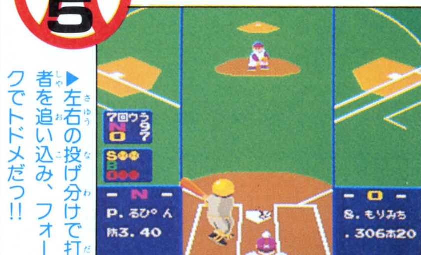


◀打球が強かったり、捕球の位置が少し悪かったりすると、エラーが出やすいようだ。

▶エラーに慌てるな。球を取らなければ二塁におびき出せるぞ。

◀で、二塁に送球してOK。ただし、駿足ランナーには、ちょっと早めの送球を心がけよう。

弱点5 OMチームはフォークが決め手!!



▶左右の投げ分けで打者を追い込み、フォークでトドメだっ!!

自分が選んだチームに本格派と呼べるピッチャーがいない場合もあるだろう（Tチーム、Wチーム、Rチームなどがそう）。こんな時は、やはり変化球投手を上手に使っていくしかない。

インコースぎりぎりのストライク。アウトコースへ大きくはずれるボール球を交互に投げて、フィニッシュにフォークというパターンが一番安全。だが、Aチームにだけはフォークが通用しないぞ。

弱点7 わざとエラーも有効だぜっ!!

2プレイヤーモードでやると、どヒンシュクを買ってしまうヒキョー技も、コンピュータからは文句を言われる心配がない。ガンガン使ってしまおう。たとえば、インフィールドフライをわざと落とし。一、二塁か満塁で内野フライが上がると、ランナーは各塁上に釘づけ。ここで、わざと落球すれば、簡単にダブルプレーがとれる。一気にピンチ脱出ってわけだね。



◀満塁の大ピンチ。この時、セカンドフライが上がった。

◀これをポロッと落球。すかさず二、三塁へと送球し、併殺が完成だ。

弱点8 外野に抜けてもサードで殺せるぞ!!

レフト方向にヒットを打たれた時も、やはりマヌケなコンピュータの特性を利用しちゃおう。

ころがったボールのそばまで走っていき、後はひたすらランナーの動きに注目。で、二塁を回ったら、魔送球（投げたい塁を示す方向キーとIボタンを同時に押す）で三塁へ。これで、敵のヒットは幻と消えるのだ。でも、はやみクラスの駿足ランナーには通じないよ。



▶レフト方向へのヒットは、もう全然恐くないぞ!!

徹底研究

チーム別㊙攻略メモ

幻の3チームと一口にいっても、それぞれが違った個性をもっている。当然、長所や弱点にも特徴があるわけだ。そこで、このチーム別攻略メモ。キミの戦略のトラの巻にしてくれっ!!

VS オールドスターズ
勝負は後半、すぐるを打て!!

幻のチーム一番手はOチーム。確かに強力選手ぞろいだが、ちょっとゲーム慣れしているキミなら、比較的攻略は簡単。2〜3試合戦ってみれば、アナが見えてくるはずだ。まずはその打線だが、1〜8番まで全員が一発の力を秘めているものの、左右の変化には多少弱いようだ。インコースのボール球でのけぞらせて、アウトコースへ逃げる変化球、この組み立てなら三振の山を築くことができるのだ。もちろん、少しでもキレが悪くなると長打をくってしまうので、継投は早めにね。また、投手陣は変化球投手が主力。フォークの見極めさえできれば、そこそこ打ち崩せるぞ。特に終盤出てくるすぐるはタコ。カーブは全部ボールだし、ストレートは打ちごろなのだっ!!

◀接戦で後半にもつれ込めばしめたもの。一気にすぐるを攻略し、勝負を決めよう。

◀プレートを有効に使い、思いっきり左右に散らせば、強打線も意外ともろいぜ。

◀すぐるのカーブは鋭すぎてボールになる。この球をよく見てストレートを狙え。

▲Oチーム最強打者は3番きんぐ。こいつの前にランナーを出さないのがコツだ。もしピンチで3〜4番につながった時は、迷わず投手交替といこう。早め早めの投手リレー、これが大事!

Oチーム打者対策表

選手名	打力	走力	攻略法
すばた	D	A	駿足。インコースのスローボールには特に強く、一発の力も秘めている。
もとはり	B	C	打球が速く、野手の間をヌケるヒットが多い。外角を攻めて左方向に打たせ、3塁で刺そう。
きんぐ	A	C	ちょっとでも甘い球は禁物。フォークで三振を狙っていこう。
みすたあ	B	C	データ（本塁打数37）以上の力がありそう。インコースの大きなカーブに弱いようだ。
こうじ	A	C	データ（本塁打数44）ほどの力はない。みすたあよりも、こいつと勝負だ!!
たぶた	A	C	名前にだまされちゃいけない。意外にアナが少ないのだ。長打力もきんぐに次ぐぞ。
やだわ	B	C	地味な存在ながら、長打力も備えた恐怖の下位打者。
もりみち	C	B	レギュラーの中では楽な選手。左右いっぱいの球を交互に投げれば、長打はないぜ。
ひろうか	D	C	長打力がないので、代打としては恐くない。ただ、初球は空振りさせたい。
かわうえ	C	C	高打率のため打球は速い。ランナーがたまっている時は要注意だ。
のむさん	A	D	代打の中ではピカイチのパワー。足が遅いので、歩かせてもいいぞ。
てつしん	B	C	4番手の代打は、ほとんど出場しない。さほどの力もないので、気にする必要はないぜ。

Oチーム投手配球パターン図解

えなつよ
◀フォークと速球は捨てて、半速球のストレートを打て。

むらやま
◀調子の波が激しいむらやま。変化球が多い時はラク。

すぐる
◀大きなカーブにひっかからなければ攻略は簡単だ。

そうこん
◀投球の8割が変化球。アウトコースの球が狙い目だ。

ワンポイントアドバイス
カット打法でえなつよKO!!

対Oチーム戦略は後半が勝負どころ。とは言え、序盤えなつよから1点でも多く取っておくべきだ。そこで、このカット打法。右上の写真のように構えれば、速球・変化球と投げ分ける投手からもタイミングが取りやすいのだ。流し打ちにも適しているので、長打力に劣る打者には特に有効なテクだ。

▲こういう体勢でボールをよく見る。

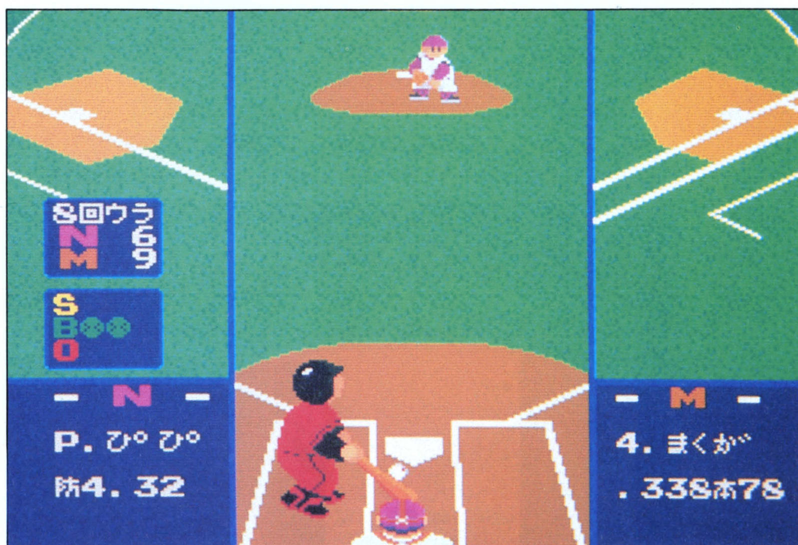
◀長打は出ないが打率が上がるぜ!



VS メジャーリーガーズ
まくがにバットを振らせるな!!

次なる強敵は〝ファミスタ〟でもおなじみのMチーム。ここの打線の弱点は、足が並より遅いことと長距離打者が控えにまわっていること。だから、わざとエラーして二・三塁で刺すというテクが、うまくキマリやすい。その上、左右の変化や緩急をつけたピッチングにモロくて、内野ゴロを連発してくれるのだ。ただ、4番にデンと座るまくがだけには注意が必要だ。ハッキリ言ってこいつは〝ワースタ〟最強の打者。ヘタな小細工はしないで、全打席敬遠した方が無難だぞ（たとえ満塁でまくがを迎えても、押し出し覚悟で歩かすぐらいの根性が必要）。

また、投手陣のアナは2番手のばれん。変化球は鋭いものの、ストライクとボールが見分けやすいので攻略がラクなのだ。このばれんを早く引きずり出すのが勝利の秘訣。そのためには、最初からどんどんピッチャーをつぎ込んで、序盤の失点を最少限にくい止めたいとこだね。



◀最強打者のウワサも高い4番まくが。こいつにとって、バットがとどく範囲はすべてホームランボール。打ちそんじを期待するよりも、徹底した敬遠作戦に出るべきだ!!



◀速球派らいあんだが、意外にチェンジアップを多投する。この球を狙っていうこうぜっ！



◀らいあん攻略はちょっと難しい。だが、カット打法は有効のようだぞ。速球はファールで逃げ、半速球も右方向に流そう。



◀ばれんをはじめとする2番手以下の投手陣は、並の選手に毛がはえた程度。フォークに引っかからなければ、楽勝で打てる。

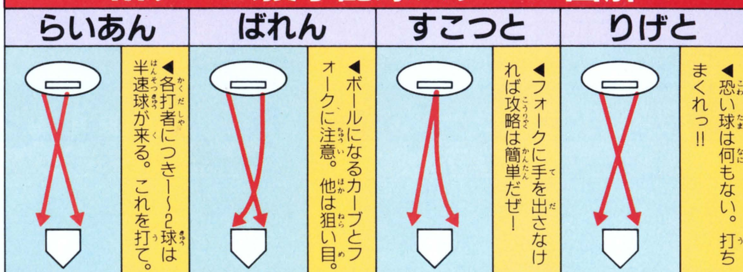


◀まつちん以下の代打陣は超強力。ただ、代打に続く1～2番は恐くないので、無理に勝負する必要がない。ラッキー!!

Mチーム打者対策表

選手名	打力	走力	攻略法
ぐいん	C	B	高打率と駿足を合わせ持つ好打者。長打は少ないが、出すとうるさいので三振に打ちとれ。
おすみす	D	B	ぐいん以上の駿足だが、打力では劣る。内野安打をさけるため、インコース攻めが効果的。
ぼつく	B	D	.402という高打率の割に恐さはない。ただ、次打者がまくがなので、確実におさえたい。
まくが	A	E	打球の速さ、飛距離ともケタ違い。勝負はさけた方が無難だ。
べる	C	D	強打者まくがとぱけとの間にいるこいつはアナ。外角のスローカーブで引っかけさせろ!!
ぱけと	A	C	走者がいなければ、インコース速球で勝負。いる時は、歩かせてもいいぜ。
さんど	C	C	Mチームの下位は恐くない。スローカーブか速球で打ちとれるぞ。
かあたあ	C	E	甘い球はスタンドに運んでしまうが、打率・走力は低い。コーナーをついて攻めよう。
まつちん	A	E	強力な代打陣の一番手。足が遅いので、歩かす一手だ。
どうそ	A	D	こいつが出てくる頃は、味方の投手もヘバってきてる。できれば勝負はさけたい。
かんせこ	A	D	このかんせこの長打力もスゴイ。三番手の代打ながら、本塁打数51の実力なのだ!!
ほうなあ	A	E	Mチームの代打陣はリーグ1。勝負するなら味方投手のスタミナが充分な時を選ぼうぜ!!

Mチーム投手配球パターン図解



らいあん ◀各打者につき1～2球は半速球が来る。これを打て。

ばれん ◀ボールになるカーブとフォークに注意。他は狙い目。

すこつと ◀フォークに手を出さなければ攻略は簡単だぜ！

りげと ◀恐い球は何もない。打ちまくれっ!!

ワンポイントアドバイス
まくがを歩かせ、べるで併殺!!

走力に劣るMチーム。特にまくが（走力6）とべる（走力7）の4、5番コンビの足の遅さを利用したテクがこれだ。まず、4番まくがは当然敬遠。そしてベルを迎えたら、アウトコースいっぱいのスローボールを投げろ。この球は内野ゴロになりやすい。労せずしてダブルプレイがとれるのだ!!



▲まくがとの勝負はさけて……。

◀べるで二人まとめて刺しちゃおう。



VS オールドリームス ほしから何点取れるかがすべてだ

さあ、最後の難関Aチームと対戦だっ!! だが、このチームには死角がほとんどない。特に打線は、左右の変化球もフォークボールも軽々と打ち返してしまうという無敵ぶり。唯一通用する球は、インコースいっぱいの速球（この球なら、さすがにポップフライになることが多いのだ）だが、9回まではとてもスタミナがもたないだろう。だから、大量失点は覚悟の上で、それ以上の得点を上げなければならないのだ。

狙いは先発のほし。このほしから、最低でも7～8点は取っておきたい。とは言っても、華々しく打ちくだくわけではない。フォークボールを多投するほしから、ひたすら四球を選ぶのだ。で、塁がつまって投球が甘くなったところをひっぱたく。これの繰り返しで得点を重ねていくわけだ。ただし、四球の出る確率はランダム。この作戦がはずれた時は、素直にリセットするべきかも？



◀フォークに頼るほしは、とにかく四球が多い。カカシのようにつっ立って、敵の自滅を待とう。ちょっとジレる戦法だから、"動かざること山のごとし"の心境を養おう。



◀バッターボックスの一番後ろ、インコースギリギリに立てば、死球も倍増するぜ。



◀190キロの速球を持つ2番手にかいと。その攻略法は、Mチームのらいあんと同じ。速球を捨てて、チェンジアップを狙え！



◀こと打撃に関すれば、はやみとのまは並の打者。この二人には速球を使う必要がないぜ。スタミナ温存といこう。



◀おずま、どかへ、はなかたと続くクリーンナップのフライは天井に当たることが多い。落球には気をつけよう!!

MY球団タイプ別戦術

"敵を知り、己を知れば百戦危うからず" てなわけで、今度はキミが選ぶチームのタイプによる対Aチーム戦略も教えとこう。これで悲願の完全優勝だっ!!

投高打低型チーム
Lチーム・Cチーム

ライオネルズ、カーズといった投手力に優れたチームなら、序盤で一気に勝負を決めたい。つまり、自滅したほしが、にかいとにつなぐ前にコールド勝ちしてしまうわけだ。次々と速球投手をつぎ込めば、Aチームといえども4回くらいは零封できるぞ。



◀四球で走者をためて、3～4番で返す。一気に大量得点だっ!!

▶序盤で点差をつけ、できればコールドにもち込もう。

打撃優先型チーム
Rチーム・Sチーム・Tチーム

逆にレイルウェイズなどの強力打線を持ちながら、投手力に劣るチームは、じっくり長期戦といこう。ほしから大量点は奪えるだろうが、味方の失点も多いはず。コールドを焦って投手をつぎ込むと、失敗して後半メロメロになる可能性があるのだっ!!



◀強力打線なら、ほしから大量点を奪えそう。だが……。

▶敵からの反撃も激しい。じっくり構えて打ち勝とう！

バランス重視型チーム
Gチーム・Dチーム

ガイアンツ、ドラサンズのように、投打ともハイレベルでバランスがとれているチームなら短期戦、長期戦どちらでもOK。試合展開次第で戦略を決めていこう。ただ、短期戦を選ぶ場合、1～2点は取られても大丈夫というくらいの余裕がほしいぞ。



◀打線も投手陣も一流。だからこそ、戦略も難しいのだ。

▶チャンスで9番。代打を出すかどうかは、キミ次第だ。

Aチーム打者対策表

選手名	打力	走力	攻略法
はやみ	E	A	超駿足。打ちとるにはフライか投手・1塁ゴロしかない。投球より守備に気をつかおう！
いわき	C	B	Aチームの2〜6番は一瞬も気がヌケない。力が続く限り速球の連投だっ!!
おずま	A	B	特に3〜5番はパワフル。天井に当たるフライも多いので、守備はガッチリいきたいぜ。
どかへ	A	D	比較的、足の遅いどかへ。歩かせて後ろのランナーの足を封じるのも手かも。
はなかた	A	B	どかへを歩かせる時は、このはなかたを抑えきれる速球投手がいる場合に限るぜ！
いぬしま	B	C	クリーンナップより若干パワーは劣るが、安心したら地獄を見るぜっ!!
とのま	E	A	長打はまずない。ただ足は、はやみに次ぐ速さなので、内野安打に注意しよう。
さもん	A	E	打順にごまかされると痛い目に会うぞ。実力はクリーンナップ並みだ。
あふさん	A	E	Aチーム代打陣で本当に恐いのはこいつだけ。無理せず歩かせば、はやみの足封じにも。
いってつ	C	C	2番手以下の代打陣は、レギュラーほどの力はない。確実に抑えていきたい。
いからし	D	A	代打に対する初球は要注意。一時的にパワーが上がるようだぞ。
たつち	D	B	Aチームの代打陣は、長打よりも足が恐い。速い球でフライを上げさせよう。

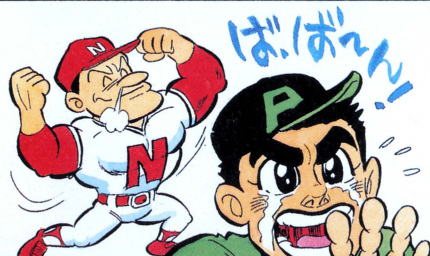
Aチーム投手配球パターン図解

ほし	にかいと	さとなか	ふしむら
◀投球の5割以上がフォーク。四死球を狙っていこう。	◀たまに投げる半速球以外には手を出すな。	◀ほしに似ているが、甘い球が多いのが特徴。	◀にかいと同様、最高速のボールには手を出すな!!

Aチーム全投手KO法!!



ほし・四死球を狙え。追い込まれたらカット打法でファールに逃げよう。4回ぐらいには並の投手になり下がるぜ。
にかいと・半速球以外には手を出すな。徹底すれば、1〜2点は取れるはず。
さとなか・変化球は多彩だが、四球は少ない。早打ちしてもOKだ！
ふしむら・にかいとよりも半速球が多い。うまくいけば、3〜4点ぐらい取れる。



ほら、勝てたでしょ!!

各チームの特徴と攻略法を頭に入れたら後は実践あるのみ。激烈技的なハイテクニックも、最初はとまどうかもしれないが、慣れてくれば自然と身についてくるぜ。で、見事幻の3チーム打倒を果した頃には、キミは"ワースタ名人"の称号を得ているはずだっ!!

ナムコットスポーツ
12勝0敗！
あなたの年俸は3380万円。
おわり です。
ナムコッタ やった優勝だ!!
●ピッカリドーム●50000人●14分
N 633 (3回コールド) 12
A 002 2

ほれほれ

これが証拠のナムコットスポーツだよん!!

◀弱小ナムコスターズを率いて、見事なコールド勝ち。ど〜だぁ〜!!
もし、キミが初心者なら、このレベルに達するには時間がかかるかもしれない。だが、誰でも初めは素人。キミもガンバレっっ!!

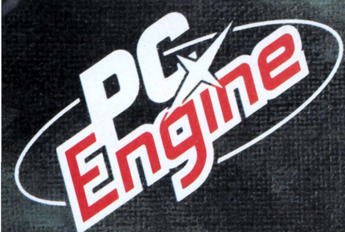
はっきり言って弱小型チーム
Fチーム・Wチーム・Nチーム

打線、投手力ともに平均点以下のチームを選んでしまったキミはちょっとつらい。ほし攻略には、ある程度成功するが、後半逆転されるというパターンが多いようだ。ただ、これらのチームは足がある。持ち味を120%引き出せる上級者なら勝てるかも？



◀身につけたテクニックのすべてをぶつける以外、勝つ方法はない。

▶この位置に打球が転がると、コンピュータはボールが取れない。覚えときたい激烈技だ。



に本格的ファンタジー・シミュレーションついに登場。

9月下旬発売予定！

「ガイアの紋章」は、高速思考ルーチンを搭載した、PCエンジン初のファンタジーシミュレーションゲーム。
光と闇を中心に展開するストーリーは、完璧ファンタジー。敵、味方合わせて46種類にものぼるユニット（キャラクター）は、個性豊かな強者揃い。まるでRPG気分で、シミュレーションのおもしろさを体験できてしまうのダ。それぞれのユニットの特徴をつかんで、さまざまな戦略を立てよう！



「今、光と闇の戦いが始まる――。」

ガイア。それは剣と魔法の力が支配する幻想の大陸。今、遥かなる太古の時代より続く光と闇の神々の戦いは激しく広がった。そして、神々の力はガイア大陸にも及び、ただならぬ気配が大陸を覆っていた。

ガイア大陸の二大大国、エルスリード王国とヴェルゼリア王国は一時的な平和を保ってはいた。しかし、時のエルスリード国王ジークハルトが光の力を、ヴェルゼリア国王ボーゼルが闇の力を身につけたことにより、事態は急速に悪化した。

偉大な神の力を受けた光の王と闇の王が、一つの大陸に相入れることはないのだから…。

ボーゼルの率いる闇の軍団は狂ったように、侵攻を開始した。光の王ジークハルトは闇の王を打ち倒すことができるのだろうか…。

「ガイアの紋章」は、あなたが指令官となって、光の軍（ライト）と闇の軍（ダーク）の戦いを進めていくシミュレーション・ゲームです。この戦いに勝つには、小手先の技よりも慎重な作戦が大事です。あなたの知性をフル回転させて、闇の軍を打ち破りガイア大陸に平和を取り戻してください。

3倍楽しい3つのモード

●シナリオモード

用意された30のシナリオの中から、自由に選んで作戦研究！

●コンストラクションモード

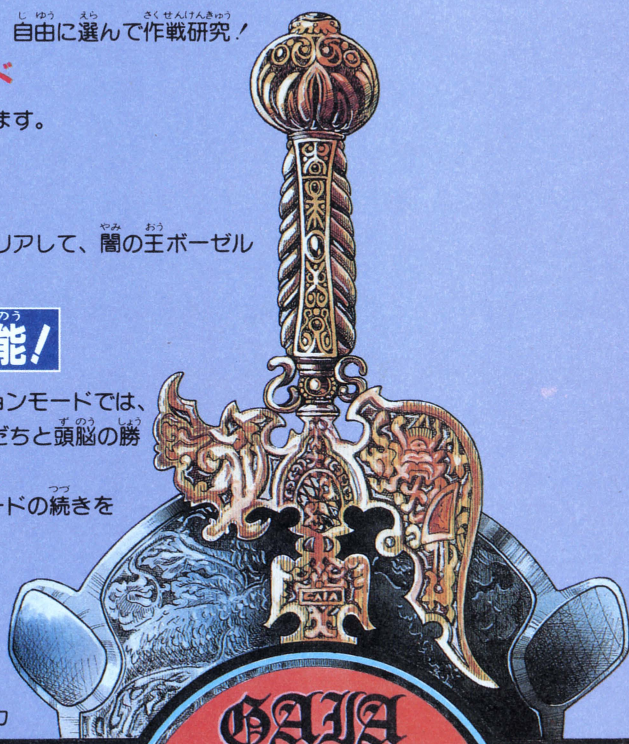
敵味方の戦力を自由に変えて遊べます。
色々な情況を手軽に再現。

●キャンペーンモード

25の連続したシナリオを次々とクリアして、闇の王ボーゼルを倒せ！

便利で親切！色々な機能！

- ●シナリオモードとコンストラクションモードでは、人間対 人間モードもあるのだ。友だちと頭脳の勝負だ！
- ●パスワード機能でキャンペーンモードの続きをどうぞ。
- ●一目ですぐにわかる射程距離、移動範囲。
- ●困った時は、「オート機能」でコンピュータに助けてもらおう。
- ●ユニット(駒)のアニメーション・カット機能で、さらにスピーディーなゲーム進行。お待たせしません。



NCS ENTERTAINMENT SOFTWARE GROUP
日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル
TEL. 03-486-6588
（お問い合わせはソフトウェア プロダクト部まで）

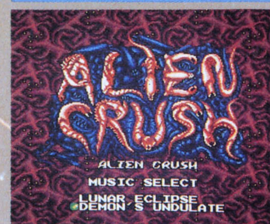
LET'S PLAY

PRINCESS CAFÉ

歌にドラマに大活躍の結花ちゃん、PCエンジンゲームを初体験!!

大西結花

今月のCafé



エイリアンクラッシュ

ナグザット／5200円／ 9 月14日発売

ボールアクションがとてもリアルなピンボールゲーム。ホラームードいっぱいの音楽とグラフィックでスリル満点！

(22ページで紹介)

撮影／石田謙一　スタイリスト／砂川由美子　ヘアメイク／桜田真由実

ホラームードいっぱいのピンボール エイリアンクラッシュに挑戦！



今月のPRINCESS

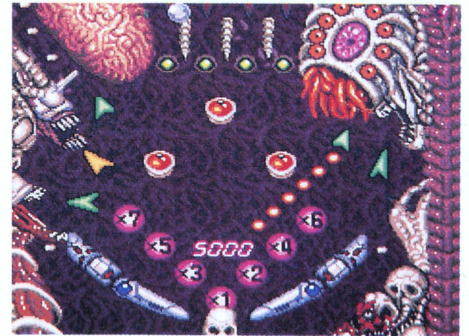


●プロフィール

本名同じ。昭和43年7月6日生まれ。出身地／大阪。血液型／A型。星座／蟹座。趣味／ドライブ、手紙を書くこと、バスケットボール、スキー。好きな食物／ヨーグルト、果物、タコヤキ。好きな音楽／佐野元春、BOOWY。現在、女優、歌手として大活躍中！

さあ，結花ちゃん，レッツ・スタート!!

今回、結花ちゃんにプレイしてもらうゲームは、コレ！『エイリアンクラッシュ』だよ。すごく楽しいピンボールゲームなんだ。
「うわー、私ピンボールって大好き！　よくゲームセンターとかでもやるんですよ」
あっ、それじゃ、もう説明する必要ないね。さっそく、スイッチ・オン！
「キャーッ！　なんですか、これ！」
もちろん、ピンボール。コントローラーの①ボタンで右のフリッパー、方向キーで左のフリッパーを動かすことができるんだよ。
「ちょっと気持ち悪いけど、やってみようかな。えーと、ボールスピードは速くしちゃって。あっ、音楽も選べるんだ」
そう、2種類あるから、好きな方から選んでプレイできるんだよ。



わたし，怖いのってダメ〜〜っ！

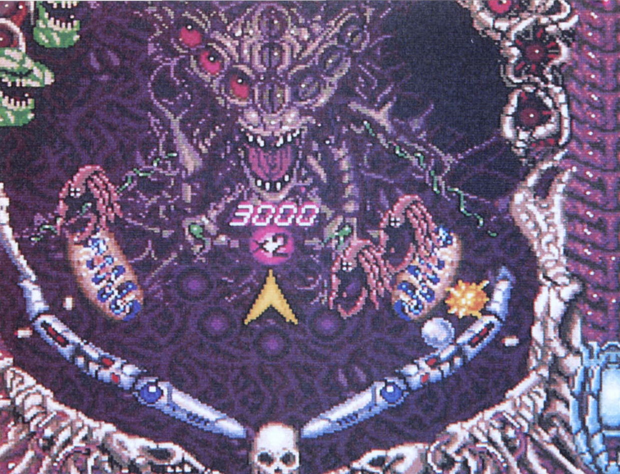
キャ〜〜！

「え——い！」
サーバーを力いっぱいはじいて、ゲームスタート！　ギュイ〜〜ン！
「うわー、これってけっこう本物っぽい。ちゃんとバンパーがボールをはじくし」
ねっ、PCエンジンのゲームってすごいでしょ。グラフィックもキレイだし。



◀ある条件がそろうと、ボーナスステージへ行ける。ステージは4つ。エイリアンを倒して得点をかせげる。

「うん。実はね、私PCエンジンって知らなかったんだ。やったことなかったし」
TVゲームは持ってないの!?
「持ってないんですよ。ひまを見つけてゲームセンターに行くくらいで……。あっ！　ボールが落ちちゃう！　あれっ、なんだこれ」
あ、このゲームね、上と下の2画面でできるから、ボールが下の面に行っただけだよ。安心してプレイしてOK！
「あー、ビックリした。キャ——ッ！　いそぎんちゃくみたいなのがボールを食べた——。ヤダ——ッ！」
結花ちゃんて怖いのダメなの!?
「ぜんぜん、ダメ。怖いの大キライ！」
ホラーのビデオとか見ない!?
「友だちとかホラー好きの人がけっこういるけど、私はダメ。全然見ないんです」



左右にあるターゲットを6つとも全部倒すと、中央エイリアンのマウス（口）が開く。ここにボールを入れれば、ボーナス得点獲得。

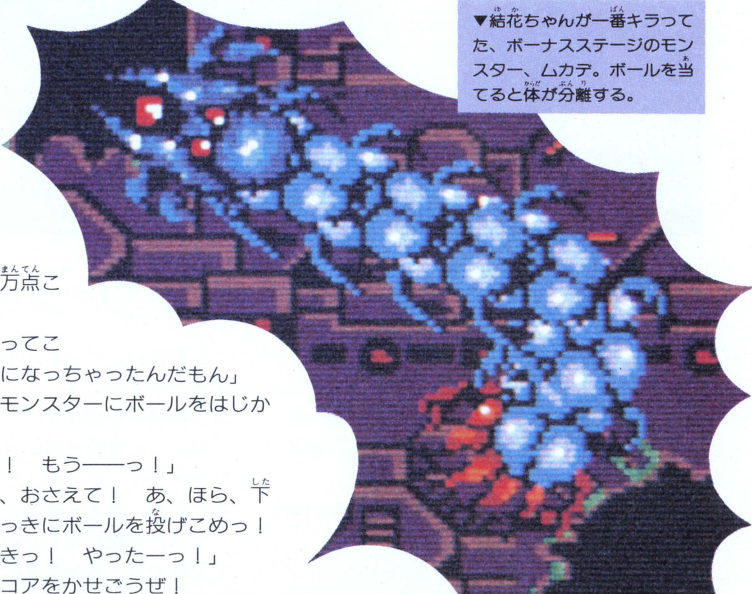
ボーナス得点もらっちゃおう⁉

「キャ――ッ、キャ――ッ！」
　なぜか結花ちゃんの悲鳴の連続！そんなに怖がることないのにな…と思ったら、なんと、すっかりゲームに熱中して悲鳴をあげてるのでした。
「だって、ボールが落ちそうになるんだもん。キャ――ッ！」
　そのとき、ホールに入ったままボールが消えて、別のステージへ。
「あれ、これ何⁉」
　ボーナスステージだよ。ボールを動いてるエイリアンに当てればいいんだ。
「あっ、何もしないうちに終わっちゃった。ショック」



このキャラ気持ちわる〜い！

　気にしないで、まだまだチャンスはあるから。ほら、またボーナスステージに入ったよ。ガンバレッ！
「これ、さっきのと同じだ。よーし、やっつけちゃうぞ。エイッ、エイッ！コイツメッ！」
　ゲゲッ！　なんと、何げなくスコアを見ると、もう200万点をとっくにこえていた。
　結花ちゃん、すごい！　200万点こえてるよ。
「えっ、ほんとに⁉　だってこれ、おもしろいから夢中になっちゃったんだもん」
　そういってるうちに、モンスターにボールをはじかれてしまった。
「かわいくない、コイツ！　もう――っ！」
　まあまあ、結花ちゃん、おさえて！　あ、ほら、下のマウスが開いたよ。いっきにボールを投げこめっ！
「3000点ボーナスいただきっ！　やったーっ！」
　まだまだ、どんどんスコアをかせごうぜ！



▼結花ちゃんが一番キラってた、ボーナスステージのモンスター、ムカデ。ボールを当てると体が分離する。







◀「あーっ！　ボールがアウトになっちゃう」といいながら、あせる結花ちゃん。でも、ちゃんと打ちかえしてしまうんだからニクイよな。

すごい！初挑戦で400万点突破!!

コントローラーの⑪ボタンを使って、台をゆらすテクニックをマスターした結花ちゃん。ボーナスをどんどんかせいで、あっというまに350万点突破！

「もう最後のボールになっちゃった。あと1個ボールがあればなあ」

ボーナスランプを全部つけて清算すれば、もう1個ボールが増えるよ。

「えっ、ほんとに!? よーし、ガンバっちゃうぞ——っ！」

そうこなくっちゃ。

「エヘヘ、エクストラボールもらっちゃった」

これでもう、400万点はかたいね。こうなったら、もうボーナスはとれるだけとっちゃおうよ。

「これ、ほんとにエイリアンみたいなヤツばっかり。全部やっつけちゃえ」

ターゲットをボカスカ倒し、ボーナス倍率をアップさせた結花ちゃんだったが、最後のボールがピューッとアウトのゴールポストへ。

「あーあ、ゲームオーバーになっちゃった」

でも、すごいよ。初挑戦で400万点突破なんて。

「ありがとうございます。とても楽しかった」



▲ウヨウヨとマシンの上を動きまわるエイリアン。動きがリアルだから、結花ちゃんも気味悪がってたぞ!?



結花ちゃん情報！

結花ちゃんの『渚通りのディスコティック』、『Summer Story』は、AB両面大ヒット中！　この2曲を含むベストアルバム『Memory』には、なんと結花ちゃん作詞の『私はカナリア』(カセット、CDのみ収録）も入ってるのだ。夏のコンサートは、8／11＝大阪サンケイホール、8／27＝東京・日本青年館。秋にはNHKドラマ『翔ばたけひよっ子』に大阪下町娘のマドンナ役で出演決定と大忙し。

●結花ちゃんのお店『ゆっちくらぶ』が、ついにオープンしたぞ！

7月10日に原宿の竹下通りにできたてホッカホカ。結花ちゃんのオリジナルグッズがいっぱいあるぞ。くわしくは、FC『ゆっちくらぶ』☎03-470-6239まで。みんなで遊びに行こうぜっ！





◀A面ヒット曲がすべて入ったベストアルバム『Memory』(発売中!!)。

大西結花CHAN F・I・N・I・S・Hインタビュー

——いやー、結花ちゃんのゲームのうまさにはマイッタ！　どうもお疲れさま。

結花　どうも。でも、ほんとにあまりTVゲームとかはやってないんですよ。

——ゲームセンターに行くときは、いつもどんなゲームをするの？

結花　車のやつ。ギューンって動くのあるでしょ。あれはたまにやるんですよ。

——ピンボールとかは!?

結花　あっ、やります。

——今回プレイしてもらった『エイリアンクラッシュ』どうだった。

結花　絵が何かすごく気持ち悪ーい。(笑）でも、ゲームセンターのやつよりおもしろかった。

——そうでしょう。PCエンジンて、すごいゲームがどんどん出てくるんだよ。

結花　私はPCエンジンて知らなかったんだけど、絵がすごくキレイですよね。思わず熱中しちゃいました。あの、ボーナス面のムカデにはイヤな思いをさせられましたけど。(笑)

——ところで、今度、結花ちゃんのお店がオープンしたんだよね。

結花　はい。原宿の竹下通りに、結花のお店ができたんです。みなさんも近くにきたら、ぜひ寄ってくださいね。私のオリジナルグッズやファンクラブの受付もあるんですよ。

——それじゃ、最後に読者のみんなにひとこと。

結花　いつも私を応援してくれて、どうもありがとう。これからもコンサートやドラマでがんばりますから、よろしくお願いします。PCエンジンのゲーム、とってもおもしろかった。もっとプレイしたかったな。また、この"プリンセス・カフェ"に遊びにきますね！



楽しい家庭料理の世界をひろげる
ハウス食品

伊藤智恵理

おいしいから、仲間に入れてあげよう。



オレンジ、ブドウ、
ピーチ、グレープフルーツ
チェリー(一部地区をのぞいて発売)

各120円



自然を大切にしたら、そのままおいしくなりました。

新登場のハウス フルーツ・イン・ゼリーが、もう、人気者になっています。やっぱり、世界中のよい木、よい人、よい自然に育てられたフルーツが、もぎたてのみずみずしさそのままに、たっぷり入っていたのがヨカッタのですね。それに、光も空気も通さないハイレトフレックス容器に入っているから、一年間いつでもおいしく食べられるのが、ウケたみたい。チエリちゃんもそれにあやかって、毎日1コずつ食べているんですと。

お育ちは、味にでる。
フルーツィンゼリー

新装開店!!

遊楽専業団

YOU RAKU SEN GYO DAN

■ARCADE GAME
■BOARD GAME
■AMIGA PERSONAL COMPUTER

PCエンジン以外のオモシロゲームをちょいと趣味に走って紹介するページだよ〜ん!!

ARCADE GAME アーケードゲーム

■最新ゲーム大紹介!

今回から始まった、いろいろなゲームの世界を探検する遊楽専業団(略してYOU－SEN)。まずは、最新のおもしろアーケードゲームの特集だぁ!



ギャラクシーフォースII〈セガ〉

前作よりもプレイしやすくなったG.FII。キミもぐりんぐりん回れ!

ゲーセンでキンキラキンの鎖で囲まれた宇宙船みたいのが、この『ギャラクシーフォースII』。ちょっと前にあった『ギャラクシーフォース』をさらにバージョンアップして、新キャラの巨大戦艦や約2倍に広がったマップなんかを追加したシロモンなんだ!

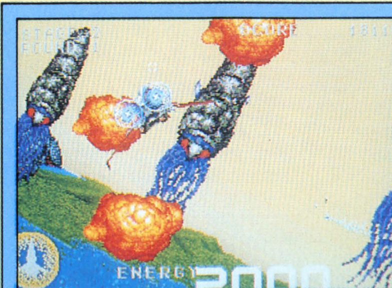
もちろん、きょう体も上下15度、左右合計670度のぐりんぐりん回転! ここで紹介したような画面が、次々に大迫力で迫るぜ!

このゲームの弱点は、あんまり目立つんで、乗るときちょっとハズカシイこと。でも、乗っちゃえばもう夢中になるから平気だぞ!

さぁて、この原稿書き終ったら、またぐりんぐりんしてくるかな!!



◀きょう体が回るから、後ろで見てる人もタイヘン!



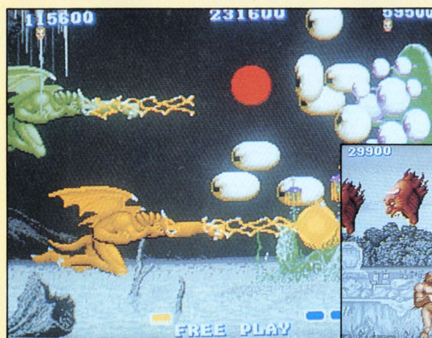
こんなグラフィックが、超スピードで迫ってくるんだ! よけきれなぁーい!



サウンドも、ずいぶん新しくなっている。こいつはゴキゲンだぜ!

遊楽専業団

獣王記 〈セガ〉



◀虎や狼、ドラゴンなど、いろいろな獣に変身して戦えるんだ！



こぉんなデカキャラも出てくるんだよ！

コイツはすでにSFX！ 怪物に変身して戦え！

この『獣王記』は、娘をさらった５人の魔人をやっつける、アクションアドベンチャーゲームだ。

ゲームの目玉は、なんといっても、主人公がアイテムによってモンスターに変身できるところ。

変身シーンは、さながらSFX映画のようにリアルなんだぜっ！



サウンドもグラフィックも、バッチリきまってるぅ！

メルヘンメイズ 〈ナムコ〉



◀んまぁ、カラフル！ フロアから落っこっちゃうとアウトだよん！



デカキャラには、シャボン玉を何発も当ててやっつけんの！

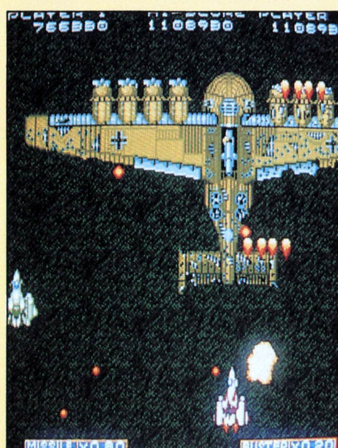
鏡の国で大冒険の メルヘンタッチAC

メルヘンちっくな世界を舞台に、カワイイ女の子が繰り広げるアクションゲームだ。ある日、好奇心いっぱいのアリスのところへ、鏡の国からウサギが助けを求めてきた。どうやら、鏡の国では、悪い女王が世界を征服しようとしてるらしいのだ。なかば、無理矢理鏡の国に連れていかれちゃったアリスは、武器のシャボン玉をふくらましてガンバっちゃう★★★



◀これが主人公アリス。

スカイソルジャー 〈SNK〉





おぉ！ 飛行船だぁ！ 横に宣伝は……書いてないみたい！



パワーアップアイテムを取れば、こんな武器も使えるのだ！

いろいろな時代の巨大飛行機を破壊しろ!!

自分の意志を持った未来のコンピュータ『デスモウラ』が、過去の歴史を狂わせ始めた！ キミは、いろいろな時代にワープし、『デスモウラ』を倒すのだっ！ っていうのがこのゲームのストーリー。敵のボスとして、いろんな巨大飛行艇が出てくるのがオモシロイよ！

リングの王者 〈コナミ〉

反則、場外乱闘ありのリアルプロレス！

最近TVのプロレスがイマイチだなぁって思ってる人にお勧めなのが、この『リングの王者』。全世界から集まってきた８人の強者の中から好きなレスラーを選んで、プロレス界を制覇しよう！

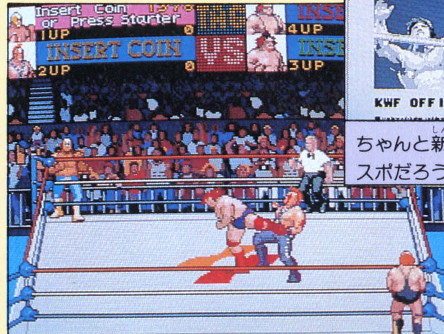
それぞれのレスラーたちは、みんな特徴のある必殺技を繰り出すことができるんだぜっ！



やったい！ プロレスの華、場外乱闘だっっっ！



ちゃんと新聞にも載る。きっと東スポだろうな！



２人同時プレイでタッグマッチもできちゃうんだ。

BOARD GAME ボードゲーム

■モノポリーとその仲間

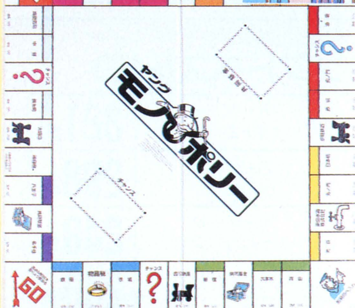
仲間とワイワイやるときはこいつが一番!!

まだTVゲームなんか無かったころは、ゲームっていうとボードゲームが主流だったんだよね。もちろん、今でも人が集まったときに遊ぶには、ボードゲームが一番！
そんな中でも、超オモシロなのがこのモノポリー！　土地を買い占め、他のプレーヤーから巻き上げたお金で大金持ちになるという、ちょっと極悪なルームが楽しいのだっ！

モノポリーの日本バージョン ヤングモノポリー

もともとモノポリーっていうのは、アチラのゲームだったんだけど、中に出てくる土地なんかが、





イマイチ日本人に馴染みがなかったんだよね。そこで、日本の土地を持ってきたのがこのヤングモノポリーなのだ。
銀座や六本木なんていうよく知ってる土地が出てくるので、つい自分の趣味で土地を買ったりしちゃうぞ！



超豪華版モノポリー デラックスモノポリー

これは、モノポリー初期モデルの復刻版。家やホテルはちゃんと木でできてるし、お札やコマもビシッとキマッてるぜ！　おまけに、豪華カン入りパッケージになってる。ファンなら、ヨダレもんだ！

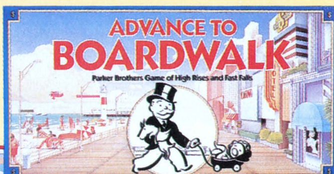


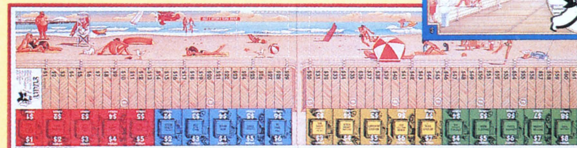
▶うーん、歴史を感じるぜっ！



上級者向け ボードウォーク

ボードウォークっていうのは、アメリカ版モノポリーにあった土地の名前。このゲームも、ホテルを建てて大金持ちになるのが目的だ。モノポリーファン必プレイだぜ。





通貨単位も1＄じゃなく1万＄だ。ボードウォークのホテル王をめざせ！

モノポリーから飛び出したパーキングゲーム フリーパーキング

パーキングメーターに時間を足して、その合計ポイントを競うのだ。このフリーパーキングっていうのは、モノポリーの駐車場からきてる。
セカンドチャンスカードによるポイントの奪い合いが、白熱してて楽しいっ！





モノポリーの世界はまだまだ広がる――。

6月に行なわれたおもちゃショーには、ANTI－MONOPOLYってのが展示されてたぜ！　コイツもオモシロそうだ！



こーゆーゲームを移植してほしい!!

AMIGA PERSONAL COMPUTER アミーガ（パソコン）

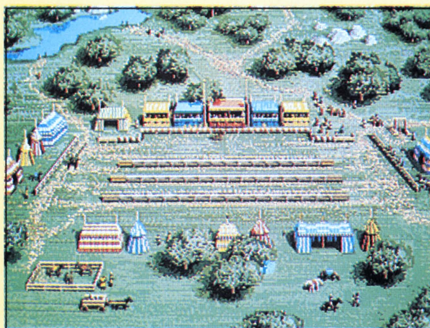
■ディフェンダー・オブ・ザ・クラウン

やっぱり、アメリカのゲームはひと味ちがうぜぇ!!

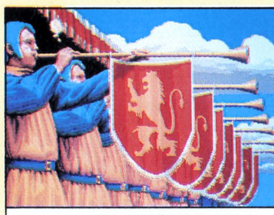
アミーガっていうのはアメリカの超高性能低価格16ビットパソコン。そのアミーガのゲームを紹介しちゃうのが、このコーナーなのだ。第1回は、このゲームをやるためにアミーガを買った人が大勢いるっていう『ディフェンダー・オブ・ザ・クラウン』。ゲームは、国取りタイプのシミュレーション。でも、単なるシミュレーションじゃなくて、ご覧の通りの超グラフィック&アニメーション付きなのだ。PCエンジンでも、こんなゲームで遊びたいよね！　どこか移植してくれないかなぁ！



観客や旗、馬のしっぽなど、ほんとーに細かくアニメーションするのだ！



このグラフィックの細かさを見てくれ！　生で見ると、もっと感動するんだぜ！



サウンドもスゴイぜっっ！



馬の動きも、実になめらか。

ほかにも こぉ〜んなのがあるのだっ!

▼町のチンピラが、ギャングの大ボスになる『ザ・キング・オブ・シカゴ』。





▲盤面や駒の色まで細かく設定できる『ザ・アート・オブ・チェス』。

PCエンジンに ISYOKUNRO 『コレを移植してくんろ!』大募集するぞ!!

PCエンジンに移植して欲しいゲームを大募集！　ハガキに、ゲーム名を書いて下の宛先まで送ってくれ！

ある程度ハガキがまとまったら、遊楽専業団がソフトハウスに交渉に乗り込むつもりだ。キミの1票が、PCエンジンをかえるぜっっ！



あて先　〒101-01
東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館PCエンジンスペシャル編集部　移植係

（移植してほしいソフトベスト10）

順位	タイトル	機種・メーカー	票数
1位	グラディウスII	アーケード コナミ	321票
2位	源平討魔伝	アーケード ナムコ	298票
3位	絶倫超人ベラボーマン	アーケード ナムコ	248票
4位	アフターバーナー	アーケード セガ	240票
5位	イース	パソコン 日本ファルコム	215票
6位	ドラクエIII	ファミコン エニックス	197票
7位	ハイドライド3	パソコン T&ESOFT	184票
8位	ダブルドラゴン	アーケード テクノスジャパン	163票
9位	究極タイガー	アーケード タイトー	152票
10位	ニンジャウォーリアーズ	アーケード タイトー	147票

（PCエンジンスペシャル1号アンケートより）

ついに出た！これが、うわさのアニマル軍団!!

Meiji

明治のお菓子 ビーストフォーマー 新発売

© TAKARA CO., LTD. 1988



100円

全部で20種類！



明治チョコボール
ビーストフォーマー

デフォルメ戦士
ビーストフォーマーいり

胸のバトルエンブレムで戦おう！指で温めるとパワーマークが現れて勝負ができるゾ!!

チョコボールの箱は、3種類あるゾ！

ラムネのパッケージは、3種類あるゾ！



50円

明治ラムネ
ビーストフォーマー

ビーストフォーマー
バトルカード
が、はいっているゾ！

ゴールドタイプのバトルカードだ！裏面には、性格や能力などが書いてあるゾ！たくさん集めて遊ぼう!!

全部で40種類！

人形とカードを組み合わせると、さらに楽しいロールプレイングゲームができるゾ!!

キミも人形とカードを集めて、史上最強のビーストフォーマーを完成させよう!!

※くわしいゲーム内容は、チョコボールの箱の内側に書いてあります。

BUSICOM

♥相性と運勢の星占いアストロ-V★

アストロ-Vは、2020年12月31日まで毎日毎日の運勢気になる人との相性を詳細に占ういま最も新しくて本格的なコンピュータ星占い機。

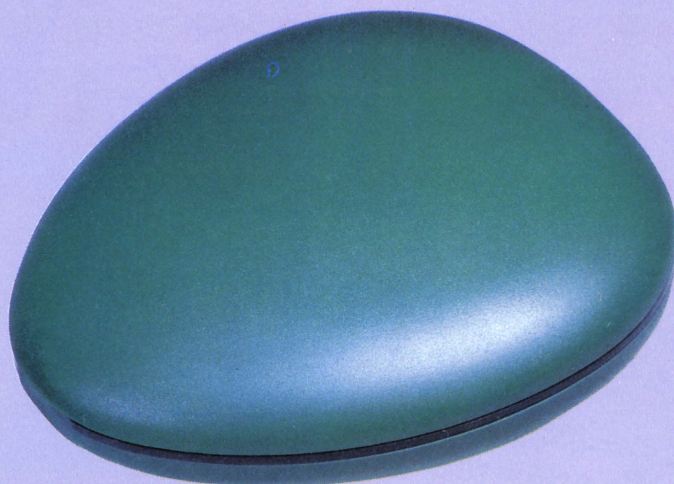
〔主な特長〕

- アストロ-Vは誕生日に4つの惑星(太陽、水星、金星、火星)が12星座中のどの星座に位置していたかで個々の生まれ持った性格を判断する占星術機です。
- 生年月日を入力するとアストロ-Vが自動的にその人の星座を選び出します。
- 2020年12月31日までのすべての日の運勢が占えます。
- 相性占いの時、あなたと本質的に相性の良い星座と相性の良い星座とが表示されます。
- 結果の良否は★、♥の数で表わします。
- サイズ：9.5×8.5×2cm　重さ：76g

コンピュータ西洋占星術

標準小売価格
￥6,000









ビジコン株式会社
〒110 東京都台東区台東1丁目1番14号 千代田機工ビル6階
電話(03)835-9031代 担当：長谷川

寝苦しい夜もなんのその、激烈技で熱帯夜をブッ飛ばせ！

激烈技 S・P・E・C・I・A・L

外に出れば太陽ギンギラリン、汗はダ～ラダラ、かといってクーラーの効いた部屋にとじこもってPCエンジンばかりやってると、今年の冬にカゼひくゾ～!! キミが小麦色に焼けたPCエンジンファンになることを願いつつ、激烈技の発表にGO！
今回は、大人気の「ワールドスタジアム」の小特集を組んでみたのだ！

ヘビー級	超大技	ミドル級	大 技	ライト級	小 技	フライ級	おまけ級

ワールドスタジアム激烈技スペシャル!!

ミドル級

●ワールドスタジアム その1

敵の守備陣をカクランする頭脳プレー

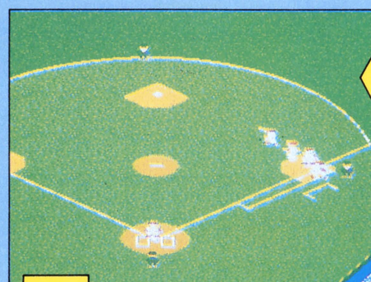
群馬県 割田健太郎



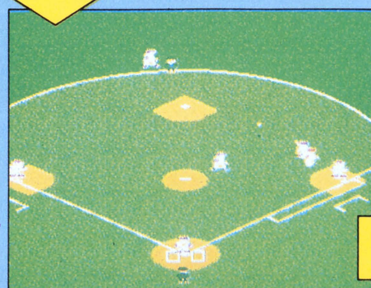
▲ハーフウェイまで出て、ボールを持っている2塁手をひきつける！



▲このカクランプレーに2塁手がひっかかって、ウマクついてきたら、ファーストベースまでもどろう。



▲ファーストベースにタッチしたら、ダイタンにセカンドへ向かうのだ！



▲ナッナ～ント、ボールを持ってる2塁手は、あわててボールをセカンドに投げてしまうゾ。



▲ベースカバーのいないセカンドに投げられたボールは、ト～ゼン外野までいってしまう！

シングルヒットが、ツーベース、いやスリーベース、はたまたホームラン(正確に言えば、1ヒット1エラー)になってしまう大技がコレ。最大のポイントは、追いかけてくる2塁手とランナーとの間隔だ。狭いと、もう一度セカンドに向かうときに、ボールを持っている2塁手と接触し、タッチアウトになってしまう。ハーフウェイでウロチョロしながら、どのあたりで2塁手が飛び出してくるか、そのタイミングを自分でつかむように練習してみよう。この技は、盗塁のときでも使えるから便利。当然のことながら、駿足のランナーの方が成功率が高い。

ライト級

●ワールドスタジアム その2

攻撃重視のDH戦略

神奈川県　大木行成

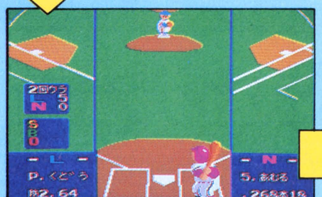
4人目の投手を先発させ、一球も投げさせないで他の投手と交代させる。そうすれば、代打を出しても、投手はそのままで次のイニングもマウンドに立てる。ただ、投手交代をするとDHはできない。



▲先発投手決定のメニュー画面で、迷わず"わたなへ"を選ぶ。



▲一球も投げないうちに、他の投手と交代。これでOK！


▲投手の打順にきたら、安心して代打を送り、攻撃に専念しようぜ！



▲ホ〜ラ、ごらんのとおり、投手はそのまま！　攻撃力UPは確実だ。

ライト級

●ワールドスタジアム その3

00チーム現わる！

和歌山県　野久保太一郎

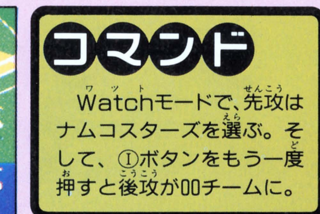


▲ヤヤヤッ！　ついに出ました、謎の00チーム!!　パッドを直接本体につないでいれば、00チームを操作することができるゾ。



▲Watchモードをセレクトし、この画面が出たらNチームを選ぶ。CⅡマークが出ないけど、①ボタンをもう一度押してみよう。


▶一塁画面に見える白丸は、投手が投げた球だ！


コマンド

Watchモードで、先攻はナムコスターズを選ぶ。そして、①ボタンをもう一度押すと後攻が00チームに。

フライ級

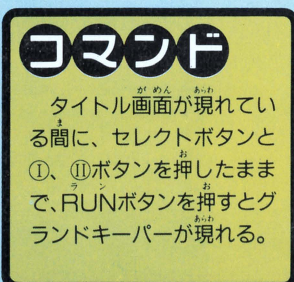
●ワールドスタジアム その4

グランドキーパー拝見！

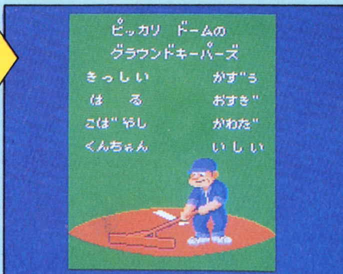
岐阜県　赤堀達巳



▲タイトル画面中に、下記のコマンドどおりに操作！


コマンド

タイトル画面が現れている間に、セレクトボタンと①、Ⅱボタンを押したままで、RUNボタンを押すとグランドキーパーが現れる。



▲"そうです、ワタシがピッカリドームのグランドキーパーです"

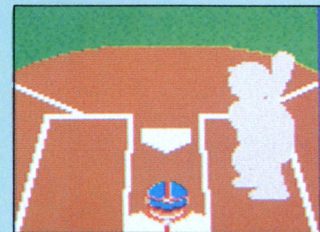
タイトル画面が出ている間に、セレクトボタンと①、Ⅱボタンを押しながら、RUNボタンを押すと、ピッカリドームのグランドキーパーが現れる。このおじさんたち、いつグランド整備をしてるんだろうねぇ？

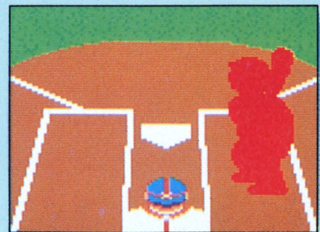
ヘビー級

●ワールドスタジアム その5

謎の3チーム登場！

奈良県　森本光一


▲何から何までまっ白の「オリエンツ」は、レイルウエイズの上をいく!?


▲不気味なほどに全身まっ赤の「アーケードスターズ」


▲ウ〜ン、なんだか強そうな、まっ黒の「ファミコンスターズ」

謎のチームはO（オールドスターズ）チーム、M（メジャーリーガーズ）チーム、A（オールドリームス）チームの他にもう3チームあったのだ。その名も「オリエンツ」（全身まっ白）、「アーケードスターズ」（全身まっ赤）、「ファミコンスターズ」（全身まっ黒）。パスワードは次ページにあるゾ！



●ワールドスタジアム その6

知って得する全対戦チームコマンド表

大分県　上杉誠

このゲームの楽しいところは、自分のひいきチームが、手に汗にぎる死闘をくりかえし、勝ち進んでいくところにあるわけ。負け続けていたチームにやっと勝てたときの喜びは、月並みないい方だけど、やった人にしかわからないよね。だから、「パスワード」なんて、ホントはのせたくないんだけど、一応全チームに勝ったあとの楽しみということで、ノッケちゃおう。もちろん、ノッケるからには、謎の全6チームのパスワードも！　完全優勝をはたしたあかつきに、このパスワード表を利用してゆっくりと遊んでくれよなっ！

自軍＼相手チーム	白	赤	黒	A	M	O	L	G	R	D	F	C	S	W	T
L	60A	619	628	637	646	655	664	673	682	691	6A0	6BF	6CE	6DD	6EC
G	709	718	727	736	745	754	763	772	781	790	7AF	7BE	7CD	7DC	7EB
R	808	817	826	835	844	853	862	871	880	89F	8AE	8BD	8CC	8DB	8EA
D	907	916	925	934	943	952	961	970	98F	99E	9AD	9BC	9CB	9DA	9E9
F	A06	A15	A24	A33	A42	A51	A60	A7F	A8E	A9D	AAC	ABB	ACA	AD9	AE8
C	B05	B14	B23	B32	B41	B50	B6F	B7E	B8D	B9C	BAB	BBA	BC9	BD8	BE7
S	C04	C13	C22	C31	C40	C5F	C6E	C7D	C8C	C9B	CAA	CB9	CC8	CD7	CE6
W	D03	D12	D21	D30	D4F	D5E	D6D	D7C	D8B	D9A	DA9	DB8	DC7	DD6	DE5
T	E02	E11	E20	E3F	E4E	E5D	E6C	E7B	E8A	E99	EA8	EB7	EC6	ED5	EE4
N	F01	F10	F2F	F3E	F4D	F5C	F6B	F7A	F89	F98	FA7	FB6	FC5	FD4	――



●ワールドスタジアム その7

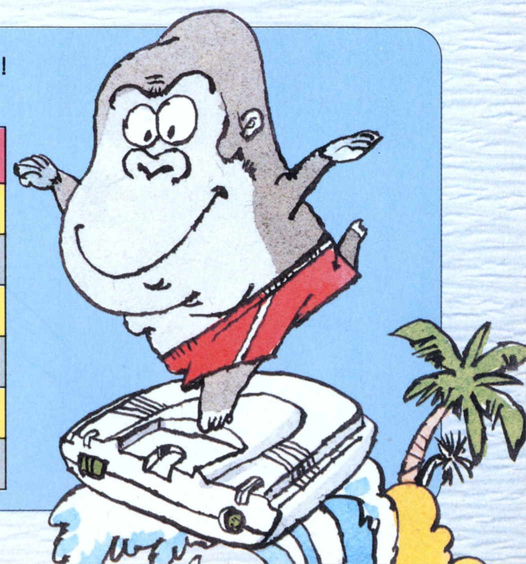
O,M,Aと謎の3チームがV,S,モードで使える!

埼玉県　山口智大

“1人よりも2人”、どこかの広告コピーと似たようなことが、このゲームでもいえそう。ウ～ン、血のかよい合ったゲームがしてみたいと思いたったが吉日。謎の6チームを交え、V.S.モードでゲームが楽しめてしまうのだ！　この最高に楽しいV.S.モードを満喫するための、最大のポイントは、マルチタップがなければならないということ。マルチタップを持ってない人は、ザンネンムネン…。まず、マルチタップにコントローラを2つつなぎ、チームセレクト画面で2PがセレクトとRUNを押したままにする。そして、方向キーの左を右の表の回数押せば、そのチームを選べるというワケ。1Pの方はノーマルの10球団からしかチームを選べない。2人の実力をテンビンにかけて、どちらが謎の6チームを選ぶかを、仲よく決めよう！

方向キーで呼び出そう！

方向キーの左を押す回数	チーム名
1回	オールドスターズ
2回	メジャーリーガーズ
3回	オールドリームズ
4回	オリエンツ
5回	アーケードスターズ
6回	ファミコンスターズ





●邪聖剣ネクロマンサー

死んだ仲間をタダで生きかえらせるのだ！

広島県　信岡知典



▶ナ、ナ、ナ……。またも、全滅してしまった、グスン。



▶こんなときは、まず自分1人だけ蘇生してもらうのだよ。



▲宿屋に直行して、覚醒の言葉を書きとめたら、再スタート！　ホ〜ラ、残り2人は全快フルパワーで、しかもタダで生きかえったゾ！

エ〜〜、世の中にはホント〜に不幸な星の下に生まれた人もいまして、ゲームをやっても仲間はすぐ死んでしまうわ、全滅してしまうわで、「ネクロマンサー」をやりながら、〝オレは、ネクラマンさぁ〜〟な〜〜んて、ダジャレてるバヤイじゃないでしょ!!　まぁ、でもわからないでもないよなぁ。せっかくためこんだゴールドを、蘇生のために使ってるみたいな気になってくるもんな、ウン。人生、〝七転び八起き〟っていうけれど、8回転んじゃったら、ヤッパくじけちゃうよ、ホント。

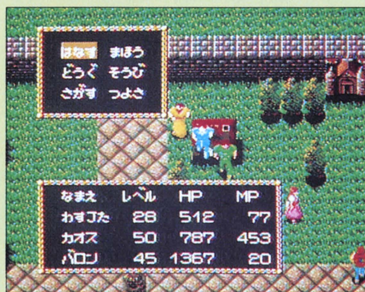
そこで、死んでしまうのが趣味のようになってしまった〝ネクラマンさぁ〜〟クンに、転ばぬ先の杖をさしあげようではないか！1〜2人死んでしまっても、蘇生屋に行って高いお金を払わなくてもいい。宿屋に行って覚醒の言葉を聞いて、もう一度やりなおしてごらん。タダで生きかえってるからさっ!!



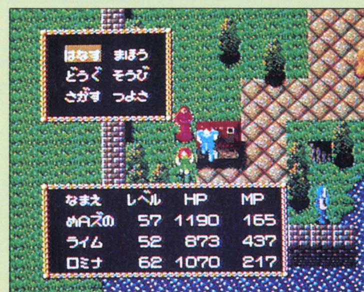
●邪聖剣ネクロマンサー

ネクロマンサーはアイドルがお好き！

岐阜県　伊賀清治



◀BABE編。BABEを最後から13文字目まで入れる。



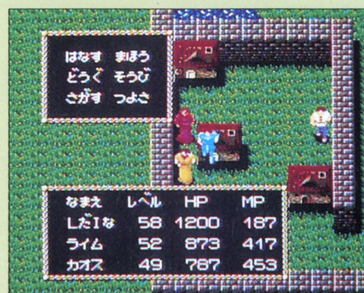
◀斉藤由貴編。YUKIを最後から24文字目まで入れる。



浅香唯編。YUIを最後から30文字目まで入れる。



◀菊地桃子編。ももこを最後から7文字目まで入れる。



南野陽子編。YOKOを最後から12文字目まで入れる。

ネクロマンサー激烈技ミドル級では、〝ネクラマンさぁ〜〟な〜んてダジャレてしまったけど、フライ級はチョコット違う。〝英雄イロを好む〟っていう言葉があるけど、まさにそんな感じで、名付けて〝ネクロマンサーはアイドルがお好き〟の覚醒の言葉集だ。菊地桃子チャンやBABEやら、ここに紹介したアイドル以外にも、まだまだあるかもね。ネクロマンサーはひょっとしてネアカマンかも。



●ギャラガ'88

カプセルいっぱいの裏面を発見！

東京都　北沢　勇



コマンド　タイトル画面中に、方向キーの上を押しながらランボタンを押す。

締め切り直前に、ヘビー級の激烈技が入ってきたので、急拠報告／　な、なんと「ギャラガ'88」に裏ステージがあったのだ〃

左下のコマンドを実行すると、左のような画面が登場。(ファイターの上に出てるカプセルの色が、青から赤に変わってるでしょ、ネ)で、このままスタートすれば、裏ステージの始まり！　というわけ。

この裏ステージ、ステージの構成や敵キャラは、普通のステージとほとんど同じ。ちょっと敵の攻撃が激しいような気もするけれど、いろんなパワーカプセルが出現する分、表面よりカンタンになっている。

それぞれのカプセルの効用は右の表の通り。

まだ「ギャラガ'88」をクリアしていないキミ、裏ステージで全面クリアに挑戦しよう！

出現するカプセル

ブルー	ワープ用のカプセル。表ステージにも出現する。
レッド	これを取れば、いっきにトリプルファイターに変身。表面にも出てるヤツ。
ライトブルー	連射カプセル。ⅠⅡボタンを押しっ放しでも連射できるようになる。
ホワイト	ビームが1画面中に3発出るようになる。(普通は2発) 威力がアップするぞ。
イエロー	スピードアップのアイテム。敵の体当りが、グッとかわしやすくなるぞ。
グリーン	1UPカプセル。とってもうれしいアイテムだ。



●遊々人生

スタッフがごあいさつ

北海道　野口貴伸

ボードゲームにも似たようなヤツがあるけど、あれって銀行兼任の人がけっこう大変なんだよなぁ。その点、この「遊々人生」なら、わずらわしい銀行業務はPCエンジンが一手に引き受けてくれるからゲームに没頭できるってもんだ。それから、キャラクターが出てきてイロイロと見せてくれるのも、ボードゲームにはない楽しさの一つだよね。多人数で遊べるこんな楽しいゲームを作ってくれた人は、いったいどんな人たちなんだろう、な〜んて考えている人もいるかも。

そんな人のためにあるような（というよりスタッフが出たがりなのかもしれないが)、スタッフ紹介画面だ。全員がゴールしたら、〝トータルをみてみよう〟という画面が出てくるよね。ここで、セレクトボタンを押すと、スタッフ全員の紹介がはじまるゾ！



コマンド　全員がゴールして、「トータルをみてみよう」の画面が出たら、セレクトボタンを押す。するとスタッフ紹介が始まる。



●遊々人生

全マップが見れる！

東京都　石塚雅啓

ゲームをやってみるとわかると思うけれど、この「遊々人生」のマップって以外と広いんだよね。ゲーム中は、PCエンジンまかせだから好きなところを見てまわるわけにいかなくてカナシーなぁ、と思ってるキミ、キミッ！　ゲーム中でもマップを旅することができるんだゾ。〝○○さんの番です〟の表示が出てるときに方向キーを押してごらん、遊々マップを空から遊覧できるんだ！

コマンド　〝○○さんの番です〟という表示が出ているときに、方行キーを押すと、押した方向にマップが移動する。このときⅡボタンを押しっぱなしにしているとスクロールが早くなり急ぎ旅ができる。

▼この表示画面のときに、方向キーを押せばいいんだ。







●カトちゃんケンちゃん

死んでもクリア音楽が!?

佐賀県　山口康孝



▲ゴールに入ってからやられなければイケナイというビミョーな技だ。

ゴールしてからゴール手前にいるモグラにかみつかれて死んでしまうと、何回かクリア音楽が流れ、結局はゲームオーバーになるというなんともむなしい技がコレ。(しかし、オモシロイ)

ゴールに入ってからやられなければならないという条件をクリアするのがター イヘン。ひとカミで死ななければいけないから、バイタリティーは1～2ぐらいに減らしておく。あとは、モグラとのタイミングだ。(これが、けっこう難しい) 何回か失敗してゴールする(?)かもしれないけど、メゲずにガンバッてチャレンジしてみてくれよな！





●遊々人生

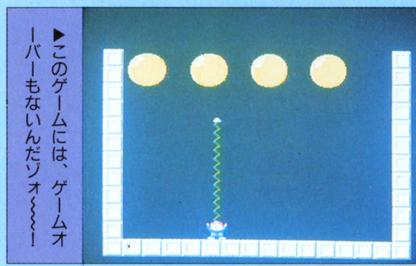
隠れゲームが見つかった!

山梨県　芹沢哲也

このゲームには、パソコンゲームファンならなつかしい「キャノンボール」というゲームが隠されていたのだ。この隠れゲームを出すには、ルーレット画面のときにセレクトボタンを押して、まず持ち金表示画面にする。持ち金表示画面になったら①、Ⅱボタンと RUNボタンを押したままセレクトボタンを押せばいい。

「キャノンボール」というゲームは、頭の上から落ちてくるボールを単純に矢で割っていくゲーム。単純なアクションのわりには、けっこうアツクなってしまう。

ただし、このゲームを一度出してしまうと、リセットをしない限り「遊々人生」には戻れないのだ。



◀このゲームには、ゲームオーバーもないんだゾォ〜〜！

コマンド

持ち金表示画面で、①とⅡボタンとRUNボタンを押したまま、セレクトボタンを押すと隠れゲームが始まる。



●カトちゃんケンちゃん

1-4で空中散歩が楽しめるのだ!

香川県　三宅耕一



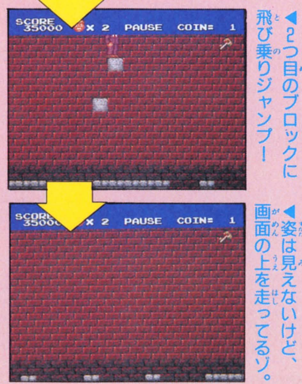
▲さぁ、最初の穴の前にやってきたゾ！



▲ハイジャンプキックで1個目の隠れブロックが出現。

▲ブロックに乗ってもう一度ハイジャンプキ〜ック！

途中で先に紹介した1UPテクでクレジットを増してきてもいいけど、とりあえず1－4の地下室までたどりつき、最初の穴の前まで来てくれ！



◀2つ目のブロックに飛び乗りジャンプ！

◀姿は見えないけど、画面の上を走ってるゾ。

地下室の飛び岩がどうもニガ手という人は多いかもしれない。そこで、ニガ手なキミに、1－4にある空中散歩道をコッソリ（でもないか）と教えちゃおう。まず、最初の穴の手前までできて4ブロックさがりハイジャンプキック！　するとブロックが現れるから、それに飛び乗ってまたジャンプキックする。2つ目のブロックに飛び乗って右上にジャンプすればOK。方向キーの右を押しつづければ飛び岩部分をクリア。



●R-TYPEⅡ

パスワードのひみつ公開！

東京都　三上和孝

頭から2番目のパスワードは、残機数を意味している。仮りにHで3機残っているとすると、アルファベットHの2つ上のJと入れ換えると残機数は4機になる！　最後のアルファベットはレーザーの種類だ。これは、この6タイプしかない。有利に組み変えよう！

パスワード

○H○-○○○○○-○I

残機数	レーザーの種類
P＝7機	★反射レーザー AorC
2UP ↑ N＝6機	
2UP ↑ L＝5機	
2UP ↑ J＝4機	★対地レーザー EorG
2UP ↑ H＝3機	
2UP ↑ F＝2機	
2UP ↑ D＝1機	★対空レーザー IorK
2UP ↑ C＝0機	

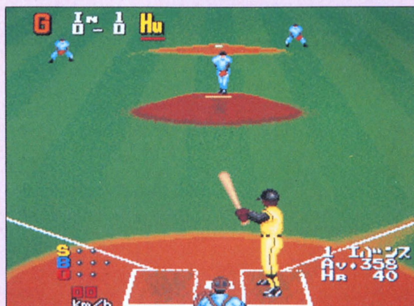


●パワーリーグ

オープンモードでヒュービーズが使えるパスワードだ！

大阪府　楠木俊夫

「ワールドスタジアム」とは、また一味違ったゲームが、この「パワーリーグ」。ベースボールゲームファンなら、2つともプレイしてるよな。しかし、この「パワーリーグ」の幻の強豪チーム“ヒュービーズ”には、泣かされている人も多いだろう。ナニ、ナニ?まだヒュービーズと戦ったことがないって?そりゃキミ、キミの修練と鍛練が足りないからだゾ！“グスン”　オイ、オイ、そうアッサリと弱気になるなよ。編集部だってオニじゃないんだからな。よ〜し、キミの願いを一つだけかなえてあげよう！　ナニ？　ヒュービーズと戦ってみたいって？　というわけで、パワーリーグ・ヒュービーズ対戦用パスワードを一挙にドカ〜ンと公開してしまうゾ！



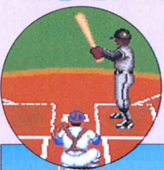
◀G-JANSをキミが選びたいなら、パスワードをF5A2と入れてごらん。ホ〜ラ、あこがれのヒュービーズの登場だ。セリーグ最強の投手陣で、ヒュービーズと対決だ!!

G	F5A2	L	B6DB
D	4E84	B	C235
C	F8C7	F	F5F1
S	47F1	H	4CA2
W	31A2	O	5E95
T	25DB	Bu	3467

VSモードでも

コマンド

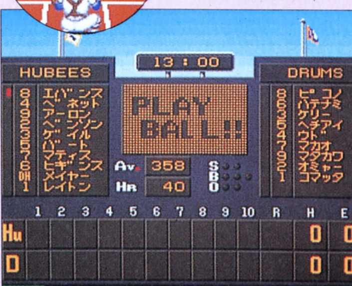
VSモードでヒュービーズを使う場合は、マルチタップが必要。マルチタップにコントロールを2本さしこみ、チームセレクト画面でヒュービーズを選びたい人が、セレクトボタンと①ボタンを押すとヒュービーズが支配下チームになる。



▼後攻だとユニフォームの色が違うのだ。



▶チームセレクト画面でコマンド操作をする



◀オ〜ッ！　ヒュービーズがVSモードでプレイできるゾ！

こちらは、ナ、ナ〜ント、VSモードでヒュービーズが使えてしまうという、ビックリ、ドッキリコマンドだ。基本的なコマンド操作は、チームセレクト画面でセレクトボタンと①ボタンを押すだけ。このコマンド操作をやった方が、幻の強豪チームヒュービーズを支配下におくことができるってわけ。このコマンドを知らないヤツとやるときは、こっそりとだまってやると、ゲームがスタートした時きっとビックリするぜ！　でも、相手がヒュービーズの存在さえも知らなかったら、“ヘェ〜、ウマイなぁ、オマエ”のひとことでかたずけられてしまう可能性もある。まぁ、あまりどこかのチームみたいに弱い者いじめをしないで、このコマンドを楽しんでくれ！

『激烈技』を大募集だっ！

キミが見つけたおもしろワザを大募集しちゃうぞ！　どんなワザでもかまわないけど、ほかの人が考えたものはボツにするからね！もちろん、PCエンジンのワザに限ってOK。

この激烈技のコーナーに採用された人には、右の“PCエンジン専用ターボパッド”をプレゼント！　ビシバシ連射できちゃう、すごいパッドだ！

ワザを見つけたら、応募方法をよく読んで送ってくれ！　楽しいワザをたくさん待ってるぜっ！



▲シューティングゲームにはかかせない、連射パッド。ノーマルパッドと同じスタイルだ。

40円　郵便はがき　101-01
東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館　コロコロPCエンジンスペシャル編集部
『激烈技②』係

激烈技
(ここにキミが見つけたワザを書こう)
住所
氏名
年齢　電話番号

●応募のきまり

官製はがきに、キミの考えたワザと、住所、氏名、年齢、電話番号をはっきり書いて、『激烈技スペシャル②』係に送ってください。

●発表された方にプレゼントを発送します。

話題

早く月刊にしてほしい。月に2度でもいい！とにかく待ってるよ〜！〈北海道／木村二郎〉

PCエンジンを持っていなかったけど、この本を買って、PCエンジンを買おうと思った。〈京都／大岡晴幸〉

最終エリアまで行けなかったのに、攻略法を読んで、大ボスをやっつけた！〈長野／吉岡 健〉

ねだんも安くて、付録も付いてるシアワセな感じ〈東京／北島裕〉

大好評、1号・2号にひき続き 100万馬力エンジン全開！

NEW GAME SPECIAL

ファイティングボクシング

ネクタリス

凄ノ王〈すさのう〉

ワードナの森

夜叉神武伝承

最新ゲーム 熱血取材

★熱血取材の為、内容はかわることがあります。



●究極のスポーツ

ゲートボール誌上 体育の日

ニンジン倶楽部主催

ハドソン協賛

PCE

ピーシー

スペシャル第3号の予告

騒然

やっと出た！ PCエンジンだけの専門誌がほしかった。毎日が楽しみだ。〈高知／佐藤 宏〉

第1号が買えなかった。友だちに借りたけど、貸すのがおしい。せめて攻略法だけでもコピーしておこうと思う。〈千葉／舟木謙一〉

激烈技を読んでゲームが2倍楽しくなった。〈秋田／村田知長〉

CDプレーヤーに興味あり。詳しく教えてほしい。ロムの内容も。〈福岡／鈴木 隆〉

攻略法 ドラゴンスピリット完全攻略
魔境伝説 ジャングル脱出サバイバルブック

PC ENGINE 特別救助隊
1 ガイアの紋章 光と闇の大戦略
2 定吉七番〔秀吉の黄金〕てなもんや道中記
大阪→東京クリアガイド〈マップ付き〉

CDプレーヤーシステム発売直前特報
●ついに完成！ CDプレーヤーの全性能を徹底的にチェック。天外魔境をプレイし、その迫力をレポートする大特報！

〔コア構想実験室〕〔だよ〜ん江口団長大活躍！遊楽専業団〕

巻頭スペシャル PCエンジンだからできる みんなで、広げよう！オリジナルネットワーク グリーティングカード

特別付録 プロテニス ワールドコート クエストモード 冒険伝書

エンジン SPECIAL

第3号 10月1日発売予定

定価350円(予) 小学館

売り切れ続出！必ず書店さんに予約しよう！



NEW GAME SP 最新ゲームス

PCエンジンの画面を初公開!!

ドラゴンスピリット

ナムコ　近日発売予定　5200円

これがPCエンジン版の"ドラスピ"だ。期待をはるかにしのぐ完成度の高さに興奮をおさえきれない！

DRAGON SPIRIT

話題独占!! パワフルシューティング登場！

この"ドラスピ"の主人公は、勇士アムルが姿を変えたブルードラゴン。カプセルを取ってパワーアップし、魔王ザウエルと対決するため、秘境へと向かうのだ！

全8エリア中には、想像を絶するしかけが待ちうけている。キミは無事、王女アリーシャを救い出せるのか!?

アーケードで一度でもプレイしたことがあれば、その胸のすくようなシューティングアクションに、刺激的なパンチをくらったはずだ。数あるシューティングゲームの中でも、名作といわれるものは数少ない。しかし、この"ドラスピ"を名作中の名作と言いきってしまおう！

各エリアごとのBGMのすばらしさも、魅力のひとつ。思わずゲームにのめりこんでしまうムードを持っている。PCエンジンだから登場できたソフトだね。発売が延びたのが、ちょっと残念だけど。



STORY

魔王ザウエルを倒し、王女を救い出すのだ！



神々の時代、太陽神アーリアとブルードラゴンは、悪の限りをつくしていた闇の魔王ザウエルを氷河地帯の奥深く封じ込め、世界は平和をとりもどした。

しかし、アーリアの力が弱まったとき、ザウエルは復活のいけにえとして、ミッドガルド王国の王女アリーシャを連れ去ったのだ。

アーリアの命を受けた国境守備隊長アムルは、ブルードラゴンに姿を変え、ザウエルを目ざして飛び立ったのである。

©ナコム

ECIAL ペシャル

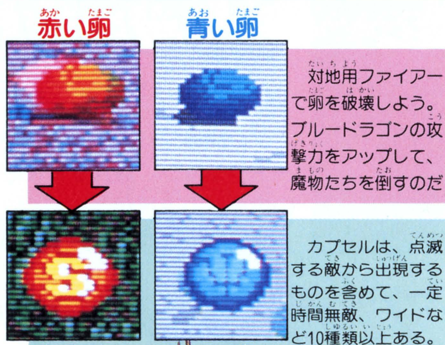
PART 2

注目の超新作ソフトを紹介するぞ！『PCエンジンスペシャル』にしかできない、独占最新情報を強力にパッケージ!!

■卵や敵を撃ってパワーアップ!!



地上にある卵を対地用ファイアーで破壊すると、赤や青のカプセルが出現！　青いカプセルを取ると、ドラゴンの首が３本まで増えて、対空用、対地用ファイアーを同時発射できるようになる。
赤いカプセルを取れば、対空用ファイアーの威力が４倍までアップするんだ。



対地用ファイアーで卵を破壊しよう。ブルードラゴンの攻撃力をアップして、魔物たちを倒すのだ

カプセルは、点滅する敵から出現するものを含めて、一定時間無敵、ワイドなど10種類以上ある。



▲卵のほか、点滅する敵を撃破すると、アイテムカプセル出現。

■各エリア最後に登場するボス敵!!

各エリアの最後には、魔王ザウエルの手下たち、巨大ボスが待ち構えている。どいつも攻撃の激しい手強いやつらだ。

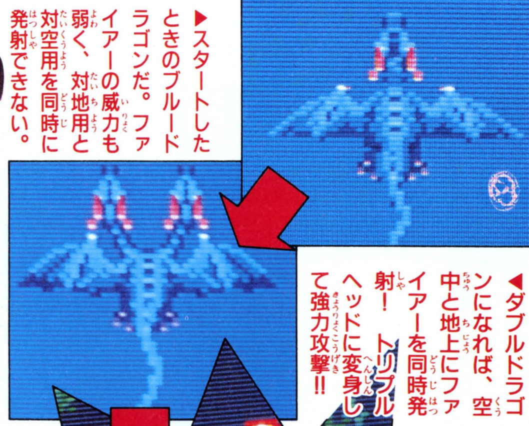


◀巨大な火の鳥。火の玉をグルグルと回転させて近づいてくる。

▶中心部からバラバラと花粉を投げつけて攻撃する。

◀親グモが次々と子どもを生み、クモの巣から攻撃をしかけてくる。

ブルードラゴン 過激に変身!



▶スタートしたときのブルードラゴンだ。ファイアーの威力も弱く、対地用と対空用を同時に発射できない。

◀ダブルドラゴンになれば、空中と地上にファイアーを同時発射！　トリプルヘッドに変身して強力攻撃!!



■代表的なエリアを紹介するぞ!!

■氷河



氷におおわれた大陸。氷の壁を破壊しないと、通りぬけられない場所もあるぞ。

■洞窟



通路をふさぎこむ感じで、両側の壁がゴゴゴゴッと動き出す。

■砂漠



砂の中から突然現れる敵。こいつの攻撃がかなりきびしいエリアだ。

■魔宮



パート１とパート２に分かれている。闇の魔王ザウエルの本拠地だ。

最新ゲームスペシャルパート2





ダンジョンエクスプローラー

ハドソン／10月末発売予定／価格未定

ダンジョン（地下迷宮）を舞台に、くり広げられるマルチプレイヤーアクション。最大5人まで同時プレイOKで、プレイキャラは16人の中からの選択制。

武器だけでなく、魔法もいろいろ使うぜッ!!

5人プレイOK！のマルチプレイヤーアクション!!

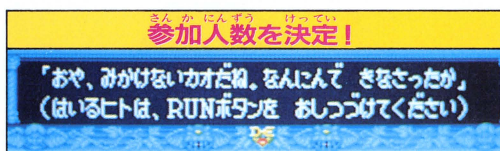
1人でも5人でも遊べる、サービス満点のアクションゲーム「ダンジョンエクスプローラー」。

このゲームを始める場合には、まず、参加プレイヤーの数を決定。そのあとでプレイキャラを決定する、という手順をとる。（右は2人でプレイした場合の写真）

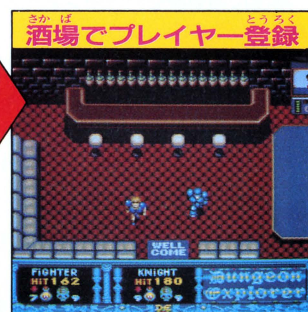
で、この時、どのキャラクターを選ぶかが運命の別れ道。当然、特徴をよく知った上で、どのキャラを選かを決めなくてはならない。（特に、3人、4人とパーティを組む場合は、相性もかんじんだからね）

全16人のキャラの姿と特徴は下の表の通り。とりあえず紹介しておくぜ！

参加人数を決定！



酒場でプレイヤー登録



いざ、ダンジョンへ！



ファイター　すばやさと強さのバランスがとれているキャラ。	シーフ　すばやさバツグン。鍵のかかった扉もすぐあける。	パイレート　防御力はないが、攻撃力はなかなか。武器は槍。	モンク　鍛え上げた体は鋼のよう。動きも機敏。
シャーマン　魔法を使う。邪悪なものを消す能力がある。	ウィザード　高い魔力を持つ。回復の魔法が得意。	プリースト　攻撃と回復の魔法を持っている。	ウォーロック　攻撃魔法の達人。体力もかなりある。
ウィッチ　攻撃と回復、ふたつの魔法にたけている。	バード　歌によって仲間を励まし、敵を弱らせる。	ビショップ　強力な癒しの力を持っている。	エルフ　身が軽く、すばやい。弓を武器として使用する。
ドワーフ　動きはおそいが、体力バツグン。オノの使い手。	ハーミット　あらゆる魔法を使う。ただし、動きはおそい。	プリンセス　途中から仲間にできる。意外に剣の使い手。	ナイト　防御力と攻撃力にすぐれている。武器は槍。

開発レポート　最新ゲーム

ワードナの森

NECアベニュー／発売日未定／価格未定

第1号で"9月発売予定"とお知らせした「ワードナの森」は、ちょっと開発が遅れていて、年末発売になりそう。

NECアベニューさんの話では「オリジナルのおもしろさを忠実に再現するために、ガンバッている最中」とのことです。

読者のみんな、しばらし、お待ちを！



しばしお待ちを！



▲第3号では、キャラなんかもくわしく紹介できると思う。

©1988 HUDSON SOFT ©1988 NECアベニュー、LICENSED BY TAITO CORP.

壁によって仕切られた迷路。当然、迷い子になってしまうことも多い。



先に進むと、敵が地獄のように出現するぞ!! 協力してなぎ倒せ!!



ゲームの舞台となるのは、ポーレリアという王国。
緑豊かなこの国には、魔法のクリスタルに関する言い伝えが残っていた――。
「国の各地には魔法のクリスタルが散らばっており、それらを全て集めると、何でも望みが叶うという」
クリスタルを集め、国の平和を祈ろうと、国中から多くの勇者が志願。秘密の場所にひっそり眠っているクリスタルを求め、冒険が今、始まる。

これがゲームの舞台だ

いくつもの地下迷宮にホラーな敵が待ちうけている

食虫植物のようなキャラ。地階への入口まで、あと一歩だ。



敵は、リング状の穴から出現する。穴自体を破壊することもできるよ。



ボスキャラを倒すと、秘密のアイテムが出現!!



迷宮の奥には当然ボスキャラが!!

迷宮をドンドン奥深く進んで行くと、そこには、ボスキャラが待ち受けている。
当然、デカい！強い！しぶとい!!
ただし、それぞれ弱点はあるらしいから、いろんなキャラで挑んでみよう。

夜叉神武伝承 第一部

ビッグクラブ／12月15日発売／予価4900円

3メガによる前・後方スクロールの3-D方式というPCエンジンの機能をフルに生かしたゲームだけあって、現在、念には念を入れた開発が進行中。「キャラ、アクション、音楽、ゲーム性どれをとってもすごい」(ビッグクラブ談) と期待は高まるばかりで、8月中にマスターも完成する予定。次号ではもっと詳しく紹介できそうだ。





▲全3部作という壮大なスケールのゲームでもあるのだ。次号、乞ご期待！

©BIG WOLF



最新ゲームスペシャル・パート2

野球ゲームはもう古い!?

あっぱれ ゲートボール

ハドソン
10月発売
価格未定

いつかはドコかがやるんじゃないか、と思っていたら、ついに出ました！　ゲートボール!!　老いも若きも、こぞってこのトレンディなゲームにトライしよう。



ついに登場、究極(!?)のスポーツゲーム

ゲートボールって何だ？

名前はみんな知ってるけれど、どんなゲームかはほとんど知らない。ゲートボールって、どことな〜く月光仮面に似てるよーな気がするゲームだね。

そこで、ちょっとだけゲートボールの内容について説明しておくと——

試合形式は、１チーム５名の対戦方式。ボールを打ち、１→２→３番と順番にゲートを通し、最後にゴールポストに当てる、というのが、とりあえずの各自の目標になっている。で、勝敗の決定は得点制。各ゲート通過が１点、ゴール２点として、チームの合計得点の多い方が勝ち！　というわけだ。

まあ、こういうことは「ヤレばわかる！」ので、この際言っておきたいのは、"戦略的にかなり奥の深いものがある！"っていうこと。バックギャモンのようなゲームが好きな人なら気に入るはずだ。



◀ボールを戦略的に配置することが勝利への道。

▼ゲートは通す方向が決められている。



得点システムは——ゲート通過は、みんな1点。ゴールポールに当てて上がると2点。だから、計15点ってわけ。

ルールを知らなくても平気！ おねーさんが教えてくれる

それでは、試合をはじめる前に、ゲートボールのことを、すこしおはなししましょう。

ルール かいせつ

1. ゲートボールとは
2. 制限時間と得点
3. ゲート通過
4. タッチとスパーク
5. アウトボール



わたしが責任持って教えてア・ゲ・ル♡ウフ。

〈ルールせつめい〉のモードを選ぶと、きれいなおねーさんが、親切ていねいに　ルールを教えてくれる。何度も同じことを聞くと、「しょうがないわねぇ」なんて言われちゃったりするぞ。

コア構想最新情報

また一歩、夢が前進!!

「はぁ〜い★　しつもぉ〜〜ん！　CD−ロム以外のコア構想って、いったいどうなってんですかぁ？」

うん、グッドタイミングの質問だね！　実は今から、そのことを書こうと思ってたとこなんだ。

もちろん、CD−ロム以外のコア構想シリーズ(?)も、ちゃんと進んでいるよ。６月に行なわれた『おもちゃショー』にも、プロトタイプが出品されたからね。

でも、気になる発売日や値段なんかは、残念ながらまだ未定。一刻も早く、液晶システムやプリンターで遊んでみたいけどねぇ。

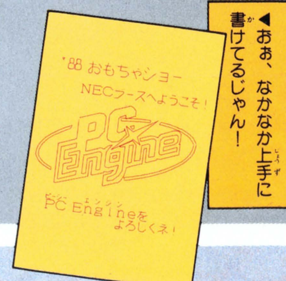
まぁ、ここまで完成されてんだから、発売されるのもそう遠くないと思うよ。



◀プロッタタイプのプリンターだ！



▶R-TYPEもちゃんと遊べる液晶TV。



◀おお、なかなか上手に書けてるじゃん！

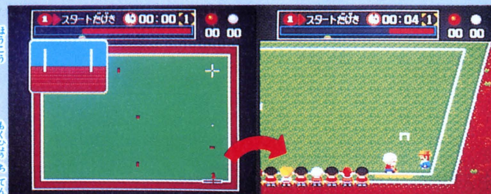
©1988 HUDSON SOFT ©AZUMA

操作方法は「ゴルフ」+「ビリヤード」÷2

操作方法は、サブ画面で目標地点を決め、メイン画面でショットする、というもの。

右はアクションモードの場合。シミュレーションモードを選べば、ショットの強さは、コンピュータが自動調整してくれる。

まあラフに言えば、ビリヤードゲームの要領で目標を決め、ゴルフゲームの要領でショットするといったムードだよ。



▲方向キーで目標地点を決定する。

▲画面上部のバーを見ながら強さを決めて打つ。

これがゲートボール場の全景だ



老男若女12人が意地をかけて競う!

プレイヤーは全部で12人。この中から5名ずつを選択する。みんな個性的なヤツばかりだ。



コートは2タイプ!



▲ゲートボール場は左右2画面分。芝と土の2タイプから選択できる。

ゲームが終わると……

赤組		1	2	3	★	★	3	2	1	白組	
1		○	○	○	○	○	○	○	○		2
3		○	○	○	○			○	○		4
5		○	○	○	○		○	○	○		[illegible]
7		○	○	○	○	○	○	○	○		[illegible]
9		○	○	○	○	○	○	○	○		[illegible]
合計		25点				20点				合計	

1ボタンを、押してネ♡

▲得点集計画面。1点たす2点たす……ハイ、白組の得点は?



▲勝ったチームには、記念写真のサービス付き!空の青さが目にしみるぜ!

というわけで、「PC実験室」のアイディア募集だ!!

コア構想っていうのは、もともとPCエンジンの機能を使って、いろいろな機械をコントロールしちゃおうって発想から来てるんだ。

だったら、もっともっといろんなことができるんじゃないかな? ちょっと実験してみたいな! ということで、次号から『PC実験室』(仮称)を開設することに決めたぞ!

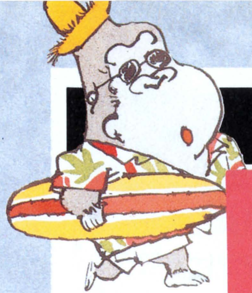
今のところ、記念すべき第1回実験は、PCエンジンで簡単な通信ゲームにチャレンジしてみる予定だ。(まだ、どうなるかはわかんないけどね)

キミも、PCエンジンでこんなことをやってほしい(ラジコンを動かすとか、光線銃と組み合わせるとか)と思ったら、ぜひ『PC実験室』までハガキを送ってねっ★★

《宛先》〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2-3-1小学館 PCエンジンスペシャル『PC実験室』係



▲「鉄道模型コントロールシステム」PCエンジンを使えば、こんなこともできちゃうんだ!



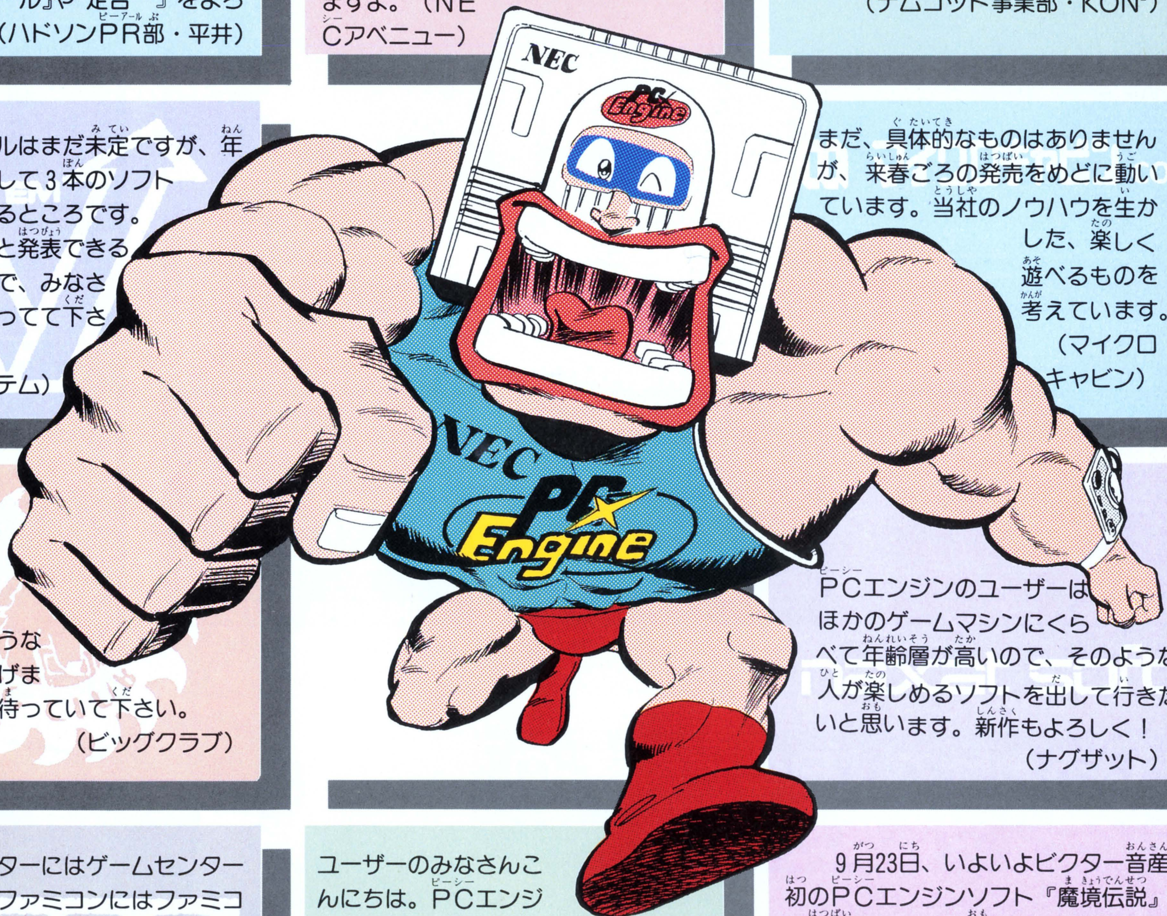
最新ゲームスペシャル・パート2
HOTLINE

PCエンジン参入メーカーもだいぶ増えてきたね！ここでは、各メーカーに近況を聞いてみたよん！

やー、皆さん、夏休みのスケジュール、順調に消化してるかな。ハドソンのスタッフは、夏のキャラバンもあって、毎年、夏休み返上で頑張っているのじゃよ。(今年の公式ソフトは、もちろん『パワーリーグ』勝った人も負けた人も、『ゲートボール』や『定吉一』をよろしくね。　（ハドソンPR部・平井）

アーケードの名作がほとんどそのまま家庭で楽しめたら……ゲームファンのそんな願いもPCエンジンなら夢ではありません。NECアベニューの目指すのは『パーソナル・ゲーム・センター』。今後も人気ゲームを移植していきますよ。（NECアベニュー）

PCエンジンの『ドラゴンスピリット』ついに堂々完成です。ゲームセンターで指が痛くて泣きながらプレイしていた人、もう心配いりません。キミの家で、あのすごい画面とBGMが体験できます。　（ナムコット事業部・KON²）



現在、タイトルはまだ未定ですが、年内発売を見ざして3本のソフトを開発しているところです。もう少しすると発表できると思いますので、みなさん期待して待ってて下さいね！
（ビデオシステム）

まだ、具体的なものはありませんが、来春ごろの発売をめどに動いています。当社のノウハウを生かした、楽しく遊べるものを考えています。　（マイクロキャビン）

『夜叉神武伝承』は、3メガカードを使い、これまでになかったようなゲームに仕上げます。楽しみに待っていて下さい。
（ビッグクラブ）

PCエンジンのユーザーはほかのゲームマシンにくらべて年齢層が高いので、そのような人が楽しめるソフトを出して行きたいと思います。新作もよろしく！
（ナグザット）

ゲームセンターにはゲームセンターならではの、ファミコンにはファミコンならではのおもしろゲームづくりを追い続けています。もちろん、PCエンジンには、ハードの特徴をいかしたPCエンジンならではの楽しいゲームづくりを目指します。
（データイースト・竹内倫）

ユーザーのみなさんこんにちは。PCエンジンのゲームって、ほんとにオモシロイよね。ぼくたちが作った『ガイアの紋章』も、絶対の自信作だからよろしくね！ これからも、PCエンジンのゲームをガンガン作るぞ！
（NCS・新婚ホヤホヤの下田）

9月23日、いよいよビクター音産初のPCエンジンソフト『魔境伝説』が発売されます。思うぞんぶんアクションを楽しんで下さい。また、年明けには、ADVとRPGを合わせた新作を予定しています。これからも、みなさんの期待に答えるようなソフトを作っていきますよ。（ビクター音産・小林）

COMING SOON

発売日スケジュール

うふふのふ！　もうすぐ、こんなにたくさんのソフトが発売される予定なのだ！　今からとっても楽しみだにゃーん！

8月11日	プロテニスワールドコート	ナムコ	PCエンジン初のテニスゲーム。RPG風のクエストモードがオモシロ！
8月／末	魔神英雄伝ワタル	ハドソン	TVアニメで人気のワタルが、アクションゲームになった！　ガンバレ龍神丸!!
9月14日	エイリアンクラッシュ	ナグザット	やり始めると、いつのまにか朝になってしまう！　大西結花ちゃんもオススメのピンボールゲーム♡
9月23日	魔境伝説	ビクター音産	ブキミな敵キャラ！　迫力のBGM!!　キミも、オノを片手に魔物をやっつけろっ!!　ばしばし。
9月30日	ガイアの紋章	NCS	ついに、PCエンジンにもシミュレーションが登場。ジックリと戦略を立てて戦おうぜっ!!
10月10日	あっぱれゲートボール	ハドソン	今年の体育の日は、みんなでゲートボール大会！　これもソ連に輸出されるカナ!?
10月／中	ファンタジーゾーン	NECアベニュー	すんません！　ちょいと発売がのびちまいました。でも、そのぶん完璧になって登場するからね!!
11月／初	ワードナの森	NECアベニュー	またまた、アーケードの人気ゲームが移植されちゃう！　アクション好きのキミにピッタリコン！
11月／初	ダンジョンエクスプローラー	ハドソン	5人まで同時プレイができる、アクションタイプのゲーム。みんなでダンジョン探険に出発っっ!!
11月／中	定吉七番シリーズ秀吉の黄金	ハドソン	史上最強の丁稚、定吉どんが活躍しまっせ。こりぁもう、ごっつうオモロイがな。
11月／下	ファイティングボクシング	ナグザット	ナグザットの第2弾は、バリバリのボクシングゲーム！　キミは、タイソンを越えられるかな?
12月／上	スペースハリアー	NECアベニュー	おーおー、とんでくるとんでくる。ここまでできちゃうと、体感システムが欲しくなるよねぇ。
12月15日	夜叉神武伝承	ビッグクラブ	3D画面で、行くだけじゃなく戻ることもできちゃうんだって！　刀を振り回して敵を倒すのだっっ!!
12月／末	ネクタリス	ハドソン	戦略シミュレーションゲーム。まだくわしいことはわかんないけど楽しみだな。うん。
12月／末	凄ノ王	ハドソン	永井豪原作の『凄ノ王』が、壮大なスケールのRPGになるのだ!!
近日発売	ドラゴンスピリット	ナムコ	ゲーセンで超人気のドラスピだい！　もうちょっとのしんぼうで遊べるよ〜い!!

最新ゲームスペシャル PART2のパート2!
最新ゲーム熱いウワサ！

●えーとね、うーんとね、もうすぐPCエンジンで深海魚が泳ぐかもしれないって。でも、あれがどーなんだろう?

●アーケードのビックゲームは、そのうちみんなPCで遊べるようになりそうな雰囲気もするな。『ファンタジーゾーン』みたいに、ほかの会社が移植するかもしれないけど。

●これから年末にかけて、たっくさんのメーカーがPCエンジンに参入してきそう。あそこもあそこもここもあそこも……。

●ビクター音産からは、年明けにRPG+ADVのゲームが出るんだって。じゃ、またね！

くわしくは10月1日発売第3号を待て!!

ON SALE

上海　ハドソン／4500円	ビックリマンワールド　ハドソン／4500円
THE功夫　ハドソン／4500円	カトちゃんケンちゃん　ハドソン／4900円
ビクトリーラン　ハドソン／4500円	妖怪道中記　ナムコ／4900円
邪聖剣ネクロマンサー　ハドソン／4500円	遊々人生　ハドソン／4500円
R-TYPE Ⅰ　ハドソン／4900円	R-TYPE Ⅱ　ハドソン／4900円
ワールドスタジアム　ナムコ／4900円	ギャラガ'88　ナムコ／4900円
戦国麻雀　ハドソン／4900円	パワーリーグ　ハドソン／4900円

荒波こえて、タコ・イカこえて、PCエンジンSPは、つき進む!

10月1日ごろ 第3号 大発売!!

注意 売り切れ続出、書店予約してちょ

●スペシャル攻略法
ドラゴンスピリット
魔境伝説 サバイバルブック

●PCエンジン救助隊
①ガイアの紋章
光と闇の大戦略
②定吉七番〔秀吉の黄金〕
てなもんや道中記

CDプレーヤーシステム 発売直前特報

●究極のスポーツ
ゲートボール誌上体育の日

特別付録
プロテニスワールドドコート
クエストモード 冒険伝書





EDITORS' NOTES

★残暑お見舞申しあげます。子供の頃は、今の時期って毎日虫取りに走りまわってたけど、今の子は虫取りに行くのかな?（ムシムシ大行進の再放送が見たいえぐち）

★早くバリ島へ行きたい。行きたい！　でも10月1日には第3号も出るし、そんなヒマはあるんだろうか？　と思いつつも行く決心をしている今日この頃のⓔでした。

★完売の第1号！　に気を良くした編集部は破竹の勢いで2号を激筆！　と思いきや、いつまでたっても、入稿が終らず、これで3号が出るのかと不安な毎日です。ⓐ

“プロテニス・ワールドコート”のクエストモードには大爆笑!!　スポーツソフトにRPGを持ちこむ、この遊び心がスキ。やっぱしナムコはやるっ!!（ゆっくん）

★ブロスをBGMに原稿を書いていたら、ノリが良すぎて入稿が遅れちゃったぜい!?　メガデスは見のがしたけど秋には絶対ヘビメタのライブを見るぞっ!!　（JACK）

★オリンピックを控えたソウルはネコの手も借りたい忙しさ。いや、その程度ではとても手が足りない。こーゆうのを韓国では〝焼肉に水〟…って、いうわけないか。(N)

STAFF

編集／秋本輝夫(コロコロコミック)
有限会社　100パーセント
(浅井繁雄・永須徹也・利田浩一・江口貴博・窪内　裕)・坂田　純・舘野英昭・石丸敬治
レイアウト／㈲100パーセント(村田友男・大岡喜直・増田　武)・石村　勇・宿南　勇
写真／加藤昌人・落合淳一・水口哲二
イラスト／岩名　涼・杉山登志夫・浅見かよ子・蛮人工房（うおりゃー大橋・中村　亮・筆吉純一郎)・しまづ★どんき・横山公一

©1987 NAMCO ©1987 HUDSON SOFT
©1988 HUDSON SOFT ©1988 NAMCO
©1988 NECアベニュー ©SEGA
©1988 HUDSON SOFT LICENSED FROM IREM CORP
©1988 NECアベニュー
LICENSED BY TAITO CORP
©1988 BIG WOLF ©1988 NCS ©タカラ
©LAD©NAS©東映動画©1987 ACTIVISION



別冊コロコロコミック特別増刊号 VOL.2
PCエンジン SPECIAL

発行人　相賀昌宏
編集人　平山　隆
発行所　小学館　〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1
(編集)03-230-5996 (販売)03-230-5751
印刷所　三晃印刷株式会社

※本誌掲載記事の無断複製・複写・転載を固く禁じます。©SHOGAKUKAN 1988



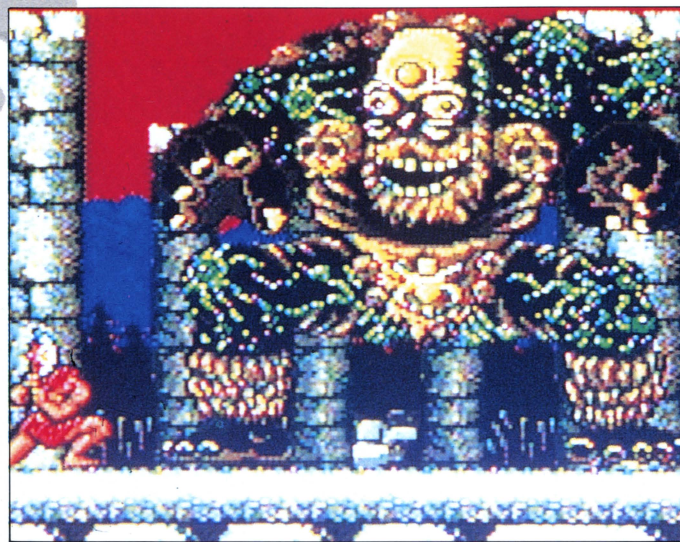
さすが!

興奮の全6ゾーン(11面)で構成される痛快アクションゲーム。邪教徒「ジャグウ」に捕らえられたフレイアを助けるために聖なるトマホーク「スティング」を手にゴーガンは、硬い決意と闘志を秘めて魔境の入口に立った‥‥。

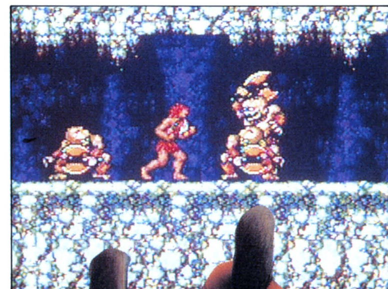
昼なお暗きジャングル。溶岩の溢れるぶきみな洞窟。足場の悪い岩場、落し穴など仕掛け一杯の魔人の住む村。忘れられた遺跡などの変化に富んだ舞台に次々と登場する魔物たち。





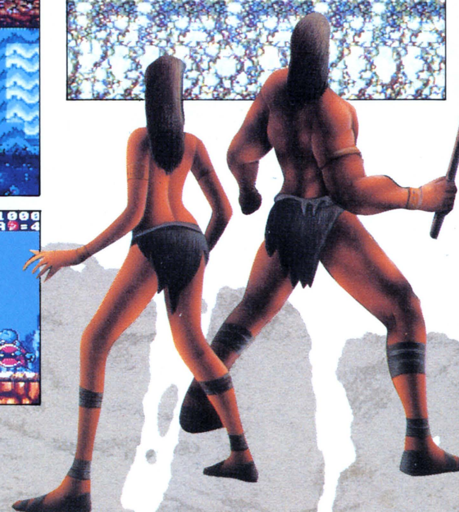














9月23日
発売決定

■希望小売価格 ¥5,200

魔境伝説

さすがPCエンジンならではの驚異のグラフィックスと想像を絶するデカキャラそして、ゲームセンター顔負けの面白さ。いややっぱりPCエンジンはすごい。

発売元: Victor ビクター音楽産業株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F

©1988 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES INC.

Enjoy Hudson

ワタルよ 龍神丸に乗りこみドアクダーを倒せ!!

魔神英雄伝 ワタル

©1988 HUDSON SOFT
©サンライズ・R・NAS・NTV

8月30日発売 標準小売価格4,900円

僕らのスーパーヒーロー・ワタルが、PCエンジンであばれまわる!

話題の人気アニメが、超本格バトルアクションRPGになった! PCエンジンならではの広大な全七界層のリアル・グラフィックス。上下左右自由スクロールの画面を縦横無尽に活躍するワタルと龍神丸。そして、数々のアイテム集めと情報収集。もちろんヒミコやシバラクも登場。君は、アニメより先に謎の帝王ドアクダーの正体をあばけるか!







時代はいま
ピーシーエンジン

PC Engine



標準小売価格24,800円

すごいゲームの乱れ打ち! 続々登場PCエンジンニューソフト

- 定吉七番—秀吉の黄金—…………11月
- ダンジョン エクスプローラー…………12月
- ゲートボール(仮)…………10月
- 凄ノ王伝説(仮)…………年末
- ネクタリス(仮)…………年末



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号ハドソンビル TEL.011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号ハドソンビル TEL. 03-260-4622
営業所 札幌、東北、名古屋、大阪、福岡

PCエンジン SPECIAL VOL.2
別冊コロコロコミック特別増刊号
昭和63年8月30日発行
編集人 平山隆
発行人 相賀昌宏
発行所 小学館
〒101-01東京都千代田区一ツ橋2の3の1
電話(編集)(03)230・5996
(販売)(03)230・5751
定価350YEN
雑誌 03808—8 T4910380808355
© Shogakukan 1988 Printed in Japan
印刷・三晃印刷株式会社